

竞技 **德玛西亚杯** 北京站综合报道





大众软件

8

2015年8月

读 我 懂 你 ， 悦 享 应 用 娱 乐



2015年8月19日 全面开战



微信预约

《大众软件》创刊20周年特别策划

游戏平台的发展之路

大软20年封面游戏编年史



国内统一刊号 CN45-1304/TP


仙剑奇侠传
六
7月8日正式上市
2015 国产单机游戏巨制
大软淘宝店
官方授权





20周年特别策划 游戏平台的发展之路

P12

在20年的时光里，我们和读者朋友们，在爱机身旁度过的不仅是游戏的快乐时光，也有更多或忙碌或精彩的片段。也许现在的大多数读者朋友已经对20年、15年前、10年前那些简陋低能的电脑完全没有印象了，不过今天回头看去，它们也许给了我们更多乐趣，而在发展的道路上，无论成功还是失败的产品，都是今天我们今天爱机的技术和经验基础，不应被忘记。

20周年特别策划 大软20年封面游戏编年史

P30

《大众软件》自1995年8月创刊至今走过了整整20个年头，在此期间电脑游戏从简单粗陋走向华美精致，从个人单机迈入网络世界，新的游戏类型不断被开创出来，伴随着几代玩家的成长，涌现出许多令人难以忘怀的经典。值此大软20周年之际，我们发现历年的大软杂志封面正如一扇扇游戏历史之窗，透过它们便可一窥电脑游戏近20年来的发展进程。

2015年8月 总第481期

本期目录

新品初评

特别策划

专栏评述

快评

通讯

中国游戏报道

前线地带
光环5：守护者

龙门茶社
“多主角游戏”漫谈

P93

在本作的战役中，玩家将从洛克与士官长的两个视角来体验故事，而与2代中突然切换到神风烈士的方式不同的是，二人各自有完善的背景与不同的动机，而这次，他们的身边将有一群得力干将辅助。

P132

今天的话题是“多主角游戏”。究竟什么是多主角游戏？多主角游戏和但主角游戏的区别是什么？多主角游戏对游戏剧情的推动有什么帮助？来看看不同玩家的看法吧。

前线地带

游击9课

在线争锋

极限竞技

桌面游戏

龙门茶社

“多主角游戏”漫谈

TOPTEN

读编往来



不同的联想本

联想拯救者-14游戏笔记本

■ 魔之左手



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

◆联想（Lenovo）◆已上市◆5299元起（样品价格6999元）◆附件：电源适配器、说明书、质保证书等◆推荐：追求个性化和性价比的中高端游戏玩家
◆咨询电话：800-810-8888（售前咨询）
◆相似产品：联想Y系列、戴尔游匣系列、惠普ENVY系列游戏本等

继偏向于游戏能力的Y系列等产品之后，联想最近又推出了新的游戏PC系列——拯救者。作为国内市场最有影响力的厂商，联想推出的新游戏PC系列将带给我们怎样不同的体验呢？相信是很多玩家和消费者都非常关心的问题，最近上市的拯救者-14游戏笔记本也许能告诉我们答案。



拯救者-14前部与传统联想笔记本类似，但侧面与后部有棱有角，后部两侧的排风口延展部分、红色的键盘面装饰都个性十足。其顶部外壳上的拯救者品牌Logo非常醒目，Lenovo的标志却似乎有些淡化



样机配置	
处理器	英特尔酷睿i7-4720HQ@2.5GHz（四核八线程，最高睿频3.6GHz）
内存	8GB DDR3L（可扩充8GB）
硬盘	128GB SSD+1TB机械硬盘
显卡	NVIDIA GeForce GTX 960M（2GB GDDR5显存）+英特尔核芯显卡HD4600
显示屏	14英寸IPS面板，1920×1080
光驱	无
摄像头	720p前置摄像头
无线连接	802.11ac、蓝牙4.0
接口	USB 3.0×2，USB 2.0（支持关机充电），HDMI、VGA、千兆有线网络接口、耳麦接口、多合一读卡器等
操控	红色背光键盘+多点触控板
尺寸	350mm×249.8mm×27.5mm
重量	2.1kg，旅行重量2.68kg（含电源适配器、充电线）
操作系统	Windows 8.1中文版



拯救者-14的键盘部分略有下凹，按键采用红色背光，背光清晰但并不刺眼，静音按键的回馈力度比常见笔记本稍大一些，游戏常用的"A""S""W""D"键更加醒目，更适合玩家使用。其触控板面积较大，带有手感清脆的独立左右键。开关键则带有白色LED图案，按下后即可点亮

在性能测试中我们采用其原配系统，仅关闭可能打断测试过程的杀毒软件，选择的测试项目更偏向实际游戏和实用设置。





拯救者-14的厚度为27.5mm，但观感要薄一些，且重量仅有2.1Kg，尽管后向散热口和非常粗壮的转轴使其未设置背部接口，但两侧还是有足够空间的，接口齐全且间距较大，易于使用



拯救者-14的底部没有设置专用的检修/升级仓盖，而是采用可整体拆下的背部盖板，不仅能进行内存等配件的维护升级，还能检查散热风扇等部分。另外其侧面扬声器也位于底面略靠前方的位置

性能测试		
项目	设置	得分/平均帧速
PCMark 8	HOME	3409
	CREATIVE	4194
	WORK	4700
3DMark	Fire Strike	3974
	Fire Strike Extreme	2044
CINEBENCH R15	OpenGL	97.76fps
	CPU	681cb
天堂4.0	1920×1080，最高画质，普通曲面细分	39.4fps
怪物猎人OL	1920×1080	30.9fps
	1920×1080，4×MSAA	20.9fps
最终幻想14：Heavensward	1920×1080，笔记本最高画质	48.873fps
	1920×1080，最高画质	33.218fps
生化危机6	1920×1080，最高画质	6508
古墓丽影9	1920×1080，非常高画质	48.6fps
	1920×1080，最高画质	32.6fps
MediaCoder（Intel GPU加速）	平均速度	21.4X
	压缩比例	1.19:1
Fritz Chess Benchmark	8线程	13146千步/秒

从测试成绩看，NVIDIA最新的GeForce GTX 960M在i7处理器的配合下，无论是日常应用、影音处理还是玩家最关心的3D游戏性能方面都表现较好，有些成绩已经接近上一代的高端显卡870M，完全可以在1920×1080分辨率和较高画质下流畅运行中高端单机和网络游戏，《英雄联盟》《DOTA 2》《魔兽世界》等流行网游更不在话下。GeForce Experience软件则提供了游戏一键优化功能。

联想拯救者的散热设计相当成功，在高负载测试中的风扇噪声较小，即使以较低音量打游戏或欣赏影音也能轻易盖过，不会影响用户使用。长时间使用后，只有底面偏后部的中央位置有一定升温，且温度最高只接近体温（环境温度28℃），膝上使用时的接触部位温度则几乎没有变化，不会影响使用体验。

在续航能力方面，它以75%的亮度和音量可连续播放4小时720p视频文件（保留10%电量），NVIDIA的Battery Boost 技术还可对游戏过程的功耗进行智能调节，提供更长的电池续航时间，

总结：联想拯救者笔记本与本品牌其他游戏本相比，外形更个性化，但配置与价格仍然比较平实，可以说是市面上将个性设计和实用性、性价比、便携性结合得比较好的产品。从目前官网位置和价格定位、主色调设计等信息看，拯救者似乎将与联想Y系并行存在和销售，成为联想征战游戏PC市场的双驾马车，但其实际发展方向和最终定位，仍需要继续观察。P

移动互联新生活

荣耀7手机

■ 青岚



作为荣耀手机品牌新的旗舰产品，荣耀7是一款创新与成熟技术兼具，继承了荣耀系列传统，同时又有新“玩法”的手机，这一点甚至在包装方式上就可以看出来。



荣耀7独特的包装使用方式，包装的一部分可作为充电底座，让手机在充电时成为床头、桌上的电子钟、电子相框或影音播放器





荣耀7背部摄像头下方的凹陷部分是最近大量中高端机型中正积极植入的指纹识别区域，其设计很适合食指按压，而不是更常见的正面大拇指按压方式，通过指纹识别可对开机、应用、“保险柜”文件夹等进行加密



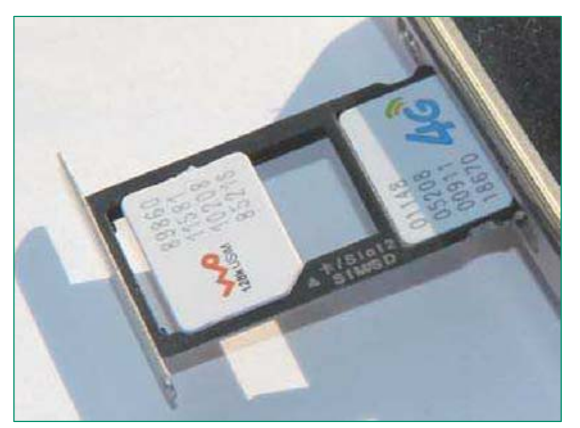
荣耀7有多种机型，可支持移动、联通、电信的4G网络或双4G，而我们的样品更是可以同时支持三大运营商4G网络的全网通版。它采用边角圆滑的金属壳体，5.2英寸10点触控全高清屏幕，前置800万摄像头，并且带有前置补光灯，可为自拍用户提供更好的拍摄效果

荣耀7在手机背面的顶部与底部各设置了一条天线位置，采用与壳体同色的非金属材质，2000万像素摄像头凸出壳体，带有双色补光灯。其160g（含双SIM卡）的重量和8.5mm的厚度并不算出色，但弧形过渡的机身和较好的握持感使其手感比实际的要轻薄一些

在荣耀7的侧面按键中，除了常见的电源和音量键外，还有新的“智灵”键。它提供的智能语音功能可用于手机和App交互如天气查询、微信呼出等，以及地点查询与路线规划、语音输入信息查询等基于百度的服务，同时此按键也可用于其他功能








荣耀7全网通版采用双Nano SIM卡槽，其中一个卡位可用于安装Micro SD卡，在安装时无需考虑主副卡和各运营商卡，可随意安装。荣耀7全网通版除了可任意安装和识别三大运营商4G卡外，还通过额外的电信基带芯片，实现了移动/联通3G/4G卡与电信3G卡同时下载、分别进行语音通话和使用上网等功能



荣耀7采用智能栅格皮套，可显示时间和天气，在来电时显示联系人/号码，并且可以不开盖接听/挂断



荣耀7支持快速充电，其配套充电器提供了5V/2A和9V/2A两种工作状态，接入手机后会先以高压高电流方式迅速充电至90%左右，再切换到正常充电模式，在快速充电模式下，平均充电速度可达每分钟1%以上，在低电量时速度更快



荣耀7背部的2000万像素主摄像头采用F2.0大光圈镜头，拥有快速对焦能力，细节分辨能力出色，色彩还原真实，夜景拍摄能力较强。它还提供了流光溢彩和美食拍摄功能，前者可用于拍摄“车水马龙”“丝绢流水”“绚丽星轨”等特效图片，后者则迎合了目前移动社交爱好者的需求

荣耀7全系列采用八核64位华为海思Kirin 935处理器，最高频率达到2.2GHz，拥有3GB内存，不同型号分别内置16GB～64GB存储空间。其安兔兔测试成绩达到48758，在NenaMark 2、MoblieXPRT的用户体验等测试中，画面基本保持在满帧速的状态，性能相当强悍。在以75%亮度和音量播放720p影片时，其续航时间可达7.5小时以上，在较高频率的使用下，则基本可满足14小时左右的续航，而使用频率较低的话，完全可使用两天以上。在开启多个应用或一些优化不足的第三方应用、快速充电时，其机体温度会有明显上升，但发热比很多旗舰机要小得多，且散热较快，不会造成明显的不适感。

基于Android 5.0的EMUI 3.1系统，操控界面更流畅华丽，并且保留了大量广受好评的荣耀传统功能。情景智能、悦读是EMUI 3.1最显眼也最实用的新功能，它们可大幅提升用户对生活工作状况和外界信息的掌控能力，是新一代移动互联生活方式的典型代表。另外它还提供了语音唤醒、SIM卡NFC支付、智能截屏等功能，支持栅格皮套，并且加入了在荣耀非旗舰机型中已经出现的黑屏手势功能，支持指关节划圈截图等。

总结：荣耀7是一款同时具备创新和传承的手机，尽管功能和配置，甚至设计特色等方面与之前产品有了较大差异，但在一段时间的使用后，会发现它仍然有着荣耀系列个性、易用、强大、为年轻人打造的特质。P

游戏本也能DIY
魔法师M5-150笔记本

■ 魔之左手

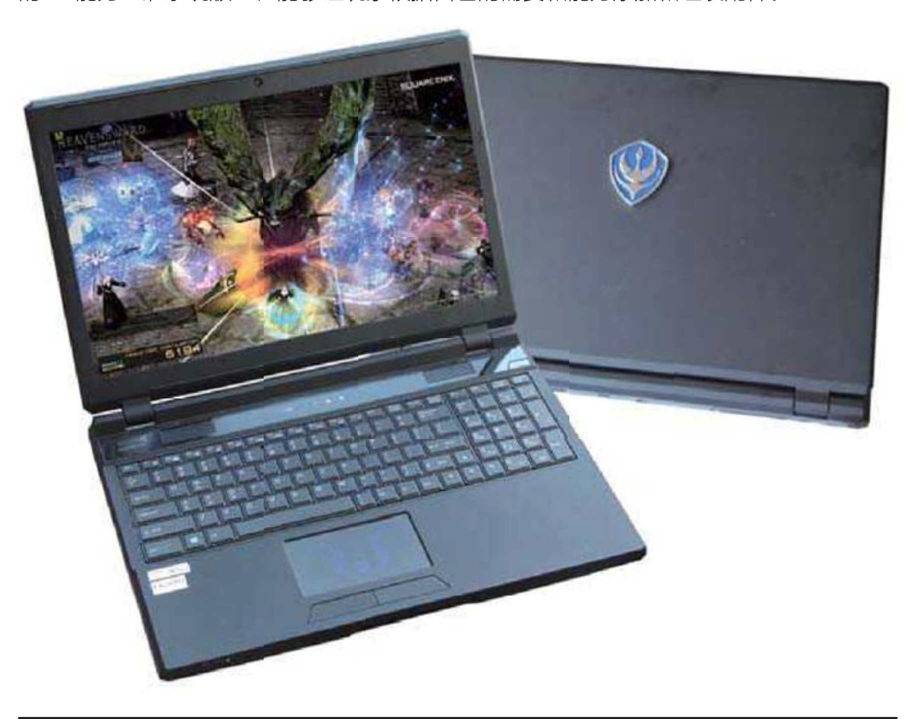


炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

◆魔法师（mvgos）◆已上市◆7999元起（准系统型）◆附件：电源、工具光盘、说明书、质保证书等◆推荐：对便携性需求不大的中高端PC游戏玩家、半专业影音用户◆咨询电话：400-836-5365（苏宁支持）◆相似产品：机械师系列、雷神系列游戏本等

在游戏成为PC市场消费最大的拉动力后，各种游戏PC不断涌现，而且与网络销售平台的结合早就了一种特殊的产品，那就是“网售”笔记本。虽然它们的品牌出现较晚，名气不大，只在一个或数个网商平台推出产品，如雷神、机械师、未来人类等，其背后却有著名电脑、OEM、ODM厂商的支持，质量还是比较可靠的。我们这里介绍的魔法师（mvgos）就是最近在苏宁平台推出的高性价比游戏本品牌，其中的一些型号还拥有独特的DIY能力（准系统版），能够让玩家根据自己的需要和能力添加和组装配件。





魔法师M5-150系列是15.6英寸屏幕笔记本，外形方正，顶盖上带有显眼的品牌Logo。我们的早期样品键盘面与网上的预售版本有一点区别，预售版本的触控板按键中间增加了一个指纹识别器





魔法师M5-150比较厚重，不过较大的体积也带来了充裕的侧面空间，顶置式显示屏使其尾部也能设置接口，为用户提供了较丰富且排列宽松的接口，特别是多个显示器和音频接口，而且还带有内置光驱

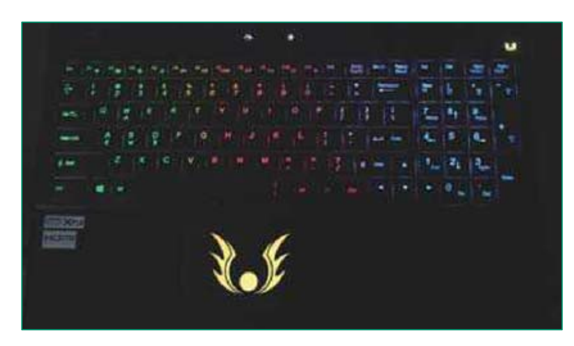
魔法师M5-150a配置	
处理器	英特尔酷睿i7-4710MQ@2.5GHz（四核八线程，最高睿频3.5GHz）
内存	8GB DDR3（最大可扩充至32GB）
硬盘	1TB机械硬盘（可扩充为双硬盘）
显卡	NVIDIA 870M（6GB GDDR5显存）+英特尔核芯显卡HD4600
光驱	DVD刻录机
显示屏	15.6英寸，分辨率1920×1080
摄像头	200万像素前置摄像头
无线连接	802.11ac、蓝牙
接口	USB 3.0×2，USB 2.0，USB 3.0/eSATA，HDMI，DisplayPort，Mini DisplayPort，千兆有线网接口、耳机、麦克风、有线输入、光纤接口、IEEE 1394、多合一读卡器等
操控	多彩背光键盘+多点触控板
重量	3.8kg，旅行重量4.5kg（含电源适配器、充电线）
操作系统	DOS

为了进行测试，我们安装了64位Windows 7中文版操作系统，另外我们的样机与预售产品在配置上略有不同，样机采用了GeForce GTX 870M，而非苏宁易购预售版的970M，因此测试结果会有一定出入，例如3D性能可能略低，而发热量略高，评测成绩仅供参考。

在以75%亮度和音量播放720p视频时，其续航时间为2.5小时左右。在安桥音响和创新X-Fi技术的协助下，影音播放和游戏音效相当响亮且有明显的空间感。魔法师M5-150a的散热风扇噪声不大，环境温度为25℃时，长时间高负载工作后，底部右侧温度为32℃左右，左侧则升



魔法师M5-150的底部仓盖很容易打开，其内部空间可安装两块硬盘和4条内存。密布的散热孔增强了系统稳定性，带有朝向下方的低音炮。M5-150z的用户必须自行安装硬盘和内存才能使用，M5-150a也有进一步升级的空间



M5-150的键盘背光强度和色彩均可调，而且还能将键盘、触控板分为4部分，设定不同的色彩，效果相当炫酷，而且更清晰地标示键盘区域，很适合需要大量按键控制的游戏

性能测试		
项目	设置	得分/平均帧速
3DMark	Fire Strike	4377
	Fire Strike Extreme	2131
CINEBENCH R15	OpenGL	84.12fps
	CPU	655cb
天堂4.0	1920×1080，“High”画质“Normal”曲面细分	39.3fps
怪物猎人OL	1920×1080	37.8fps
	1920×1080，4×MSAA	25.3fps
最终幻想14：Heavensward	1920×1080，“High (Laptop)”画质	56.046fps
	1920×1080“Maximum”画质	39.158fps
生化危机6	1920×1080，最高画质	8096
古墓丽影9	1920×1080，“最高”画质	39.5fps
孤岛惊魂4	1920×1080，“高”画质	45fps
	1920×1080，“很高”画质	37fps
MediaCoder转码（Intel GPU加速）	平均速度	22.8X
	压缩比例	1.19:1
Fritz Chess Benchmark	8线程	12766千步/秒

温不明显，膝上使用不会感到不适，但其尾部出风口温度高达48℃，应注意不要对准人体或不耐高温的物体。

总结： 魔法师M5-150a游戏本拥有强大的游戏能力，较好的性价比，影音设备扩充连接能力相当突出，还带有可自行配置的准系统版，特别适合中高端玩家用来替换台式机，或者作为高端游戏、电竞或影音处理平台。P

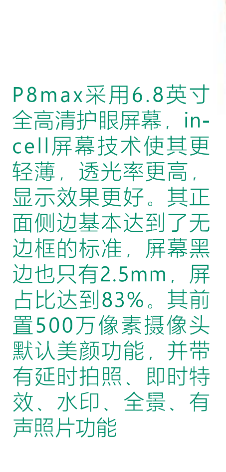
全能超大屏
华为P8max手机

■青岚

intel. KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

◆华为（Huawei）◆已上市◆3788元起
◆附件：充电器、USB线、线控耳机、点阵皮套、说明书、质保证书等◆推荐：商务出行、高端娱乐用户◆咨询电话：400-120-0745（支持热线）◆相似产品：暂无





P8max采用6.8英寸全高清护眼屏幕，in-cell屏幕技术使其更轻薄，透光率更高，显示效果更好。其正面侧边基本达到了无边框的标准，屏幕黑边也只有2.5mm，屏占比达到83%。其前置500万像素摄像头默认美颜功能，并带有延时拍照、即时特效、水印、全景、有声照片功能

超大屏手机作为手机屏幕大型化的最终产物，越来越受到很多用户的关注和喜爱，其跨界式的应用能力，甚至让平板电脑市场出现了危机，在华为最新推出的P8max手机上，手机的全面通讯能力和平板电脑的强大应用能力，同样有着很好的融合。

P8max采用两段式铝合金外壳，做工精致，两段金属壳和天线部分非金属外壳的接缝处都平整而严密，后置1300万像素摄像头带有双色闪光灯，拥有高速对焦和光学防抖功能，F2.0大光圈镜头可提供更好的夜景拍摄能力，“流光快门”则是手动快门摄影，可用于拍摄车水马龙、丝绢流水、星轨等照片。另外它还拥有全焦拍摄、连拍优选、在线翻译、智能识物等功能





P8max采用的华为新一代界面EMUI 3.1提供了大量更智能便捷的移动互联应用，例如智能场景可从短信、天气、位置以及一些签约服务数据中自动提取和生成特殊标签，提示用户重要活动和相关信息；而“悦读”页面则会综合网络信息，为用户提供即时、个性、内容丰富的电子杂志

P8max随机附赠的点阵皮套可显示时间、温度、天气情况，以及来电信息，可不开盖接听/挂断。这一皮套还有支架功能，置于桌上使用更方便舒适，但其重量接近100g，达到P8max自身重量（230g）的40%以上，安装皮套前P8max完全可放在大衣甚至衬衫衣袋里轻松携行，安装皮套后更适合置于手袋和背包中

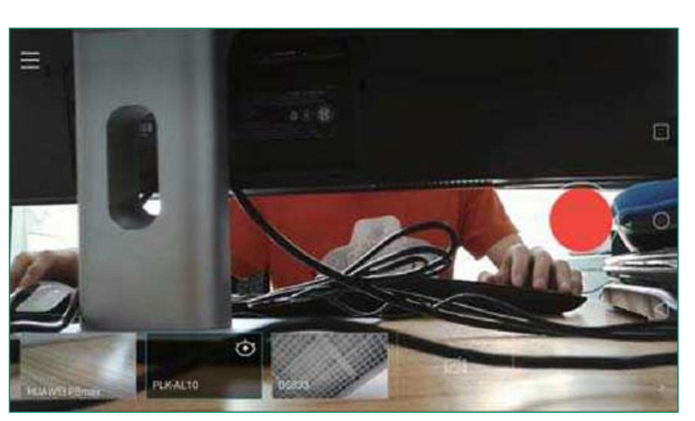


P8max的超大屏有一些独特的优势，例如可以很方便地使用双屏显示（左图）、可以显示更多信息和图标（见题图）、虚拟键盘字体更大等，对多平台社交迷、喜欢看视频、打游戏的娱乐用户，或经常要看文本、邮件的商务用户等都相当实用



P8max主摄像头的特殊拍照功能——“流光快门”可以用简单的方式模拟单反等高端相机的手动快门，并拥有相当接近的拍摄效果，上图即为这一功能的“车水马龙”模式实拍图

P8max的“大导演”应用，是目前消费级手机摄影能力的一个突破，以P8max为主机可组成WiFi群组，同时控制包括自身在内的4台手机（其他3台不限品牌和型号）主摄像头，以多个角度进行视频拍摄，由主机负责视频录制和保存，可在拍摄过程中随时切换至其他机位，控制其他机位的对焦等（下图）。在拍摄完毕后还能进行简易的视频剪裁和配乐等处理



P8max采用64位麒麟935处理器，3GB内存，内置64GB存储空间，支持联通与移动双卡双4G，配置相当强大，不过目前样机运行在Beta模式下，因此我们并没有进行软件性能测试，相信在正式版中完全能达到顶级Android手机的水平。其屏幕虽然非常巨大，但采用了低功耗设计，在75%亮度和音量下，可连续播放10小时720p视频，也可满足16个小时以上的频繁上网、通话使用，且机体温度没有明显的上升。它甚至能支持反向充电，与其他数码设备分享高达4360mAh的巨额电量。

总结： P8max远不是简单放大了屏幕的P8手机，而是在软硬件设计上都为超大屏幕进行了优化的产品，因此娱乐、办公、数据管理能力都更强大，已经具备替代平板电脑的能力，为娱乐和商务用户降低了出行负担。

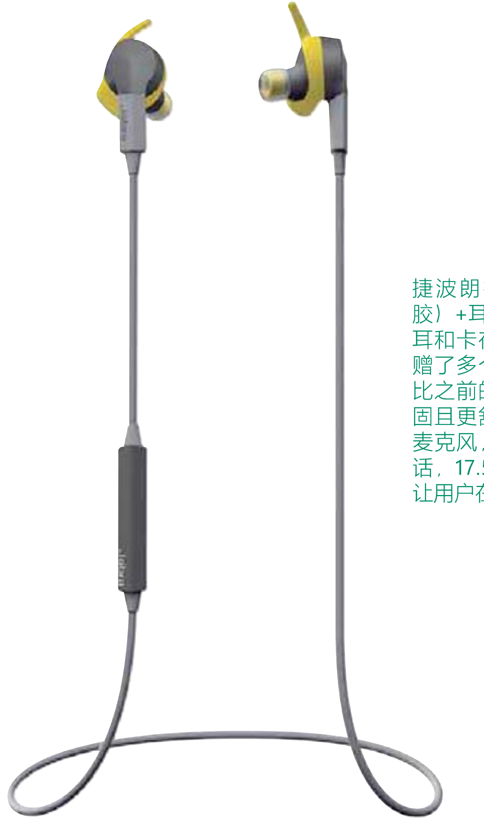
私人健身教练

捷波朗扩驰无线智能运动耳机

■ 青岚



在喜爱健身的人群中，有很大一部分更偏爱或更适合进行室内健身运动，而这些运动大都需要在健身教练的指导下才能达到最好的效果。但在智能穿戴时代，也许我们可以不用到健身房，在自己的家中就能得到健身指导，获得良好的健身效果，甚至对运动进行实时监控，让健身活动更科学有效，捷波朗最近推出的扩驰（Sport Coach）无线智能运动耳机，就是一款能成为用户私人健身教练的智能穿戴设备。





捷波朗扩驰耳机仍采用耳塞（耳胶）+耳翼（耳挂）的方式，分别入耳和卡在用户的耳轮内，两者都附赠了多个不同大小的型号，而且都比之前的产品更柔软，因此佩戴牢固且更舒适。其控制按键内集成了麦克风，可在运动时方便地接打电话，17.5g的轻巧机身、可调节线缆让用户在锻炼时更加轻松舒适



扩驰耳机有3种耳胶耳翼色彩可选，让用户更彰显个性。它仍然采用左侧内置传感器，右侧内置电池的设计，其运动传感器不仅用于记步，还能对俯卧撑等室内运动进行运动节奏（SPM）统计，左侧耳塞背面的耳机可进行运动指导等操控

扩驰耳机的运动指导和内置传感器监督能力，可以让我们在短短几分钟内达到很好的健身效果，在室外运动时它也可以记步、进行路线规划、统计热量等信息，另外还能记录历史运动情况并进行共享。当然其音质在运动耳机中也是比较出众的，在Jabra Sound播放器的配合下，可以用好音乐陪伴枯燥的锻炼过程。

扩驰耳机的防水防汗设计让用户可以在健身房豪爽地出汗或在雨天出门锻炼，15米以上的连接距离则让用户在室内锻炼时能将手机放在任何不碍事的角落里，4小时的续航时间也完全可以满足健身狂人的需要。另外它还支持endomondo、RunKeeper等第三方运动App，但这些App在对音乐播放器、左侧按键的支持等方面明显不如自家的Jabra Sport Life。

总结：捷波朗扩驰耳机是耳穿戴智能设备的另一次尝试，也是捷波朗搏驰耳机非常好的补充产品。它不仅可以让喜欢健身的用户随时进行专业科学的锻炼，而且省去了专业健身房和健身教练的花费，是相当实用且节约的选择。

扩驰耳机要和Jabra Sport Life应用配合才能完全发挥功能，除了类似搏驰耳机的运动统计外，扩驰的“交叉训练”模式是最大的特色。它有多种交叉训练模式可选，每个模式下都有比较全面科学的项目和强度设置，另外还提供了直观的运动方式示意图，让初级用户用户可以快速入门





循环
PushPerfection
俯卧撑
平板支撑
俯卧撑和旋转
侧平板支撑
三头肌屈伸
侧平板支撑
登山

特别策划

20周年回顾

游戏平台的发展之路

TIME FOR REVIEW

《大众软件》20岁了，也是我们传统上标志着成年的弱冠之年，在我们成长的道路上既有幸福快乐，也有惊险和磨难。在20年的时光里，我们和读者朋友们，在爱机身旁度过的不仅是游戏的快乐时光，也有更多或忙碌或精彩的片段。也许现在的大多数读者朋友已经对20年、15年前、10年前那些简陋低能的电脑完全没有印象了，不过今天回头看去，它们也许给了我们更多乐趣，而在发展的道路上，无论成功还是失败的产品，都是今天我们今天爱机的技术和经验基础，不应被忘记。

导 读

1995~1999 现代游戏的发端

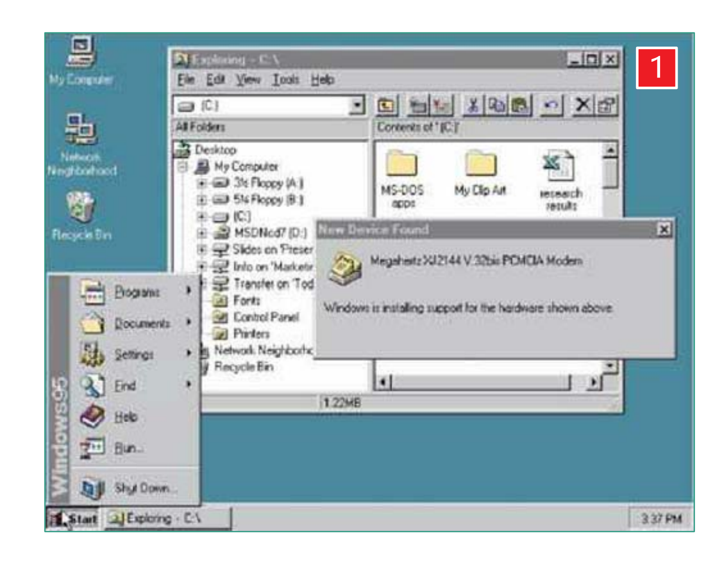
文 | Cherry

1995年到1999年，PC硬件的发展带动电子娱乐进入了一个新的境界，在3D图形、网络通讯、音效处理以及更强大的综合计算能力作用下，现代PC游戏诞生了。

1995年

1995年的Windows 95操作系统（**图1**）是PC发展史上的一大转折，微软对这一产品的最大期许之一，就是带动PC的多媒体，特别是游戏应用能力，所以我们完全可以将1995年看做现代PC游戏的发端。当然让微软有如此信心的，除了自家的操作系统外，还有整个PC硬件平台的发展水平。在年底推出的3dfx的Voodoo加速卡（**图2**），几乎是与Windows 95进行了最好的呼应，是对现代PC游戏影响最大的硬件产品之一。

对于追求多媒体应用的PC用户来说，1995年独立显卡已经是必备的选择，当时Trident（泰鼎）和S3是大多数用户的选择，Trident 8900/9000和S3 Trio64V+（S3 765）基本可满足2D应用的需求，并且有一定的视频处理能力，但绝大多数选择了486或低端奔腾处理器（奔腾100以下）的用户，仍需购买视频解压卡（VCD卡）才能流畅地用光驱播放VCD。使用Trident 8900/9000和





■图1：Windows 95的典型界面，其影响一直延续到最新的Windows 10

■图2：3dfx的Voodoo加速卡，其两个VGA接口分别用于视频信号输入输出而非双头输出



■图3：S3 Trio64V+显卡是Voodoo加速卡的绝配，注意图中显卡上部的显存扩展插槽已经安装有显存颗粒



■图4：《魔兽争霸2》对显存等配置有一定要求，如图3中的显卡就可能要安装满显存块才能运行

S3 Trio64V+芯片的显卡很多都可以扩充显存（**图3**），满足一些2D游戏如《魔兽争霸2》（**图4**）等对显存容量的要求，或配合视频解压卡、3D加速卡。NVIDIA的第一代3D芯片NV1在1995年推出，但并没有引起市场的关注，因为大家都在为1995年11月推出的Voodoo卡而倾倒。

Voodoo加速卡的使用方式和视频解压卡类似，需要2D显卡提供视频信号，自身只负责3D图像的计算和信号输出，这是当时比较常见的3D加速方式，PowerVR等3D加速卡也是专用附加卡。但其提出的标准3D API（Application Programming Interface,应用程序编程接口）Glide，以及在3D图形处理中的大量底层技术，都深刻地影响了其后的3D硬件和3D游戏。而对玩家来说，告别马赛克式的3D场景、更平滑自然的物体、更清晰的图案（**图5**），以及更高的帧速，更是让人获得了完全不同的3D游戏新体验。

1995年，Intel推出的奔腾（Pentium）处理器在国外已经成为主流，奔腾60/66计算错误、效能不佳的风波早已过去，新的奔腾处理器稳定、高效，主频已经超过了100MHz，并且开始推出低功耗的笔记本处理器。但在内地市场，486仍然是绝对的主流（**图6**），甚至仍有不少人购买386电脑，虽然很多用户已经开始接受多媒体的观念，在购机时配上了光驱与解压卡，但电脑性能和观念的落后，使得内地电脑娱乐用户仍然相对较少，更多的电脑被置于带有空调、铺着地毯的豪华房间内，被视如珍宝，不能随意接触，更不要说打游戏了。当然在这样的情况下，PC“玩家”这一群体也相当弱势，不仅不能正大光明的玩游戏、买游戏，甚至连相关报道也相当罕见，面向年轻玩家群体的《大众软件》杂志虽然横空出世，但刊名仍然不能和“游戏”搭上关系。

Intel奔腾处理器的巨大成功，使其将更多的精力投入到了新架构产品中，但如内地这样对价格敏感的市场和用户群，却难以接受奔腾的价格，AMD、Cyrix等兼容处理器公司纷纷兴起，产品也相当受欢迎，其中AMD的486处理器可以说是英特尔的廉价复刻版，而Cyrix产品则有自己的特色。尽管1995年两家公司也都推出了基于486接口的奔腾级别处理器5x86，但由于内地市场相对于海外市场的延迟，两种处理器在1996年才较多的进入内地市场。比较有趣的是，Cyrix将处理器交于IBM生产，并且允许IBM销售成品，因此市场上有少量IBM处理器，很多蓝色巨人的粉丝都会去特意选购（**图7**）。



的奔腾 60。另据未经证实的消息说 Intel 公司已经宣布退出 486 市场，奔腾系统的整体价还不是中国大多数家庭能承受的，所以 AMD 的产品是理想的选择。从价格上讲，当您看到本文时，AMD 486DX4/100 的价格大概已经降到 1000 元人民币以内，比现在的 Intel 486DX2/66 还便宜。换句话说，一部 8 兆内存、540 兆硬盘的 AMD 486DX4/100(配倍速 CD—ROM 和 16 位声卡)中档电脑价格不会超过 11000 元人民

■图5：未使用Voodoo卡（左）和使用Voodoo卡加速（右）的3D场景与角色比较，不知道有多少朋友能认出这位游戏中的著名女角色

■图6：《大众软件》总第二期，1995年9月刊为读者推荐的PC配置

■图7：多种5x86处理器，注意AMD已经开始采用PR值，即相当于Pentium XX的标称方式



 栏目编辑/魔之左手/handz@popsoft.com　美术编辑/Hans




POPSOFT 1996.2

多媒体电脑网络展望

广东·吴腾奇

一、多媒体网络是什么


专题综述

实用知识

■图8：广受国内DIYer欢迎的6x86处理器

■图9，10：1996年大软关于互联网的报道频率与数量迅速增加

1996年

如果说1995年的大软与各种新兴硬件和游戏技术都还在探索的话，那么在大软日趋成熟的1996年，“多媒体”PC的各项技术也同时成熟起来，并将在较长时间内产生对市场产生巨大的影响。

1996年Intel发布了MMX（MultiMedia eXtensions多媒体扩展）指令集，相应产品“多能奔腾”（Pentium MMX）在1997年1月上市，顾名思义，作为对x86指令集第一次重大扩展，它的目的就是提升处理器的多媒体处理能力，其中包括针对视频、音频和图像处理的57条指令集。在MMX获得较好的反响后，在很长时间内，英特尔几乎每一代处理器都会针对当时的应用需求对指令集进行扩充，而且AMD和Cyrix也在其后的处理器中加入了对MMX的支持，AMD还推出了自己的3D Now！指令集，更是直指3D图形能力。在玩家群中，Cyrix的6x86（**图8**）异军突起，成为当时性能最出色的处理器之一，而且价格仍然相当诱人，只是发热量较大。

AGP（Accelerated Graphic Ports加速图形接口）显卡接口、以NVIDIA RIVA 128（NV3）为代表的DirectX显卡等新的图形技术、标准、产品，也在1996年底静悄悄地来到了我们面前。但1996年有条件购买Voodoo显卡的玩家仍然沉浸在前所未见的3D世界中，3dfx自己也因为迅速窜红，过于骄傲而忽略了其他厂商的努力。

也许很多人都没有留意，1996年第二期的大众软件中，首次出现了介绍多媒体网络的文章——《多媒体电脑网络展望》（**图9**），第七期的《电脑知识系列谈》中则全篇介绍了当时的上网设备MODEM，第八期不仅有两篇关于Internet的报道（**图10**），而且其中《Internet一族》还成为了连载，但要知道内地在1994年中期才开始接入互联网，而面向普通消费者的互联网服务商如瀛海威等，在1995年中期才开始出现，互联网的快速发展可见一斑。但大家仍然没有意识到，当时借助电话线获得的勉强能观看静态图片的数据连接方式，将在未来如此深刻地影响着整个世界，包括我们的游戏娱乐方式。

将1996年最热的技术结合在一起，就是传奇性的游戏《Quake》（**图11**），它采用OpenGL图形技术，在支持OpenGL的Voodoo等加速卡/显卡的支持下，能获得出色的3D图形表现，而且还可以在56K MODEM甚至是33.6K MODEM的网络中进行联网游戏，延迟可保持在100ping以下。虽然现在看来其原理相当简单，但在当时看来，如此复杂的游戏能够在低速率网络中联网游戏，确实震惊了很多玩家。



■图11：Quake画面，虽然无法与《Quake Ⅱ》《Quake Ⅲ》相比，但在当时已经是非常震撼的了

1997年

1997年的游戏硬件市场虽然不乏亮点，但大部分概念、技术、标准，甚至是类似产品都已经在之前出现过了。Intel Pentium Ⅱ（**图12**）处理器从外观上看和之前的产品有着巨大不同，SECC（Single Edge Contact Cartridge单边接触式）的slot1接口、集成有处理器和高速缓存的PCB板、封闭式外壳，甚至连散热器和风扇都是贴合固定的。但Pentium Ⅱ的核心其实来自于之前面向高端专业市场的“纯”32位处理器——Pentium Pro，即所谓686，当然为了适应消费市场，它增加了一定的16位处理能力，并将成本昂贵的同频缓存将为一半甚至1/3主频的相对低速。由于内核与封装设计原因，Pentium Ⅱ



■图12：据称Pentium Ⅱ的封装和接口设计主要是为了设置专利壁垒，甩开兼容处理器厂商







■图13：一代游戏、超频神器赛扬300A

■图14：显卡大厂艾尔莎（ELSA）推出的RIVA 128显卡

■图15：Voodoo2 SLI是当年大户玩家的最佳选择，甚至有很多人在多年后仍保留这一配置，注意图中搭配使用的“2D”显卡为一款NVIDIA GeForce GTX 6800显卡，3D性能已经远超Voodoo2 SLI

成本高昂、功耗巨大，且16位处理能力不佳，只有在纯32位设计的软件中才能表现出超强的能力。

在内地的玩家群体中，Pentium Ⅱ的一个副产品赛扬（Celeron）更受欢迎，因为它拥有Pentium Pro出色的浮点运算能力，特别适于配合显卡进行3D处理，而且刻意压低的主频、没有缓存或小容量的高速缓存、直接暴露在外便于散热的核心，使其特别容易进行超频，例如赛扬300A（**图13**）经常被用户设置为400MHz运行，更低端的赛扬266甚至因为没有同频缓存限制，普遍可以稳定运行在450MHz主频下。超频使得与频率紧密相关的浮点计算能力线性提升，而原本因为缓存较小而显得羸弱的整数性能也有一定提升，让赛扬的性价比一时无与伦比，也直接催生了DIYer群体中的一大分支——超频爱好者。

AMD推出的K6处理器尽管是AMD自研实力的体现，能力也还不错，但整数性能不如Cyrix 6x86，浮点性能不如Pentium Ⅱ，是一款中庸但显得缺乏特色的产品，好在其采用Pentium MMX的Socket 7平台，和Cyrix支持MMX指令集的6x86 MX一样，可以充分利用市场中价格已经很低的430 TX等芯片组主板，构建相对低价的PC。

与Pentium Ⅱ的440LX芯片组一同到来的，还有正式登场的AGP插槽，首批支持AGP插槽的产品中包括NVIDIA的RIVA 128，在AGP插槽的配合下，它在很多游戏中的速度都超过了Voodoo卡，虽然某些游戏中的图像质量略逊一筹，但性价比和使用方便性都超过了Voodoo卡，更让昙花一现的2D、3D合一显卡Voodoo Rush难以自容。RIVA 128的成功使厂商都忘记了NV1的失败，很快就被很多大牌板卡（**图14**）、PC厂商采用。

1997年底，3dfx推出了又一款里程碑式的产品Voodoo2，再次牢牢掌握了在3D娱乐市场的优势地位。Voodoo2不仅单卡性能提升，而且提供了双卡合作工作的SLI（Scalable Link Interface可升级连接接口）模式（**图15**），可以让性能得到倍增，为用户提供了另一种升级方式，这一思路更是影响着其后很多年的NVIDIA和ATI（AMD）显卡设计。

1998年

1998年玩家们第一次看到了3D显卡市场的惨烈争夺，从年初3dfx推出比较成功的2D+3D显卡Voodoo Banshee、Intel推出i740，到年中的S3发布Savage3D（**图16**）、微软推出DirectX 5.0标准、再到年底爆炸性的RIVA TNT发布，中间还穿插着如Matrox独具特色的MGA G100/G200等产品。而在玩家们看到E3大展上3D游戏全面登场，3D硬件与游戏市场蓬勃兴起的同时，也看到了Savage3D驱动永远无法完善的噩梦、i740从信心满满到走向低端、MGA G100/G200永远较好不叫座等“悲惨”的另一面。

当然3D大作的不断涌现，才是催动3D显卡市场极速扩大和激烈竞争的原动力，如《Half Life（半衰期）》《Quake2》《极品飞车3》《Unreal（虚幻）》（**图17**）等3D游戏的画面之精美、场景之宏大，已经明显进入了新的游戏境界，可想而知它们当年是如何引诱玩家掏空钱包来追求更强的显卡，然后再极限压榨显卡的能力。

对3D玩家来说，除了图形之外，音效对游戏体验越来越重要，1998年创新（Creative）的SoundBlaster Live！声卡第一



■图16：硬件指标和功能出色的Savage3D尽管拥有材质压缩等大幅领先对手的技术，但被驱动拖累，始终无法表现出足够让人信服的能力







■图17：《Unreal》的画面相当精致，让人很难相信是Voodoo2、RIVA TNT时代的产物

■图18：帝盟MX200声卡

■图19：iMac G3的后续产品包括了多种外壳颜色，外形非常漂亮

次让3D音效成为玩家趋之若鹜的追求，EAX（Environmental Audio Extension环境音效扩展）也受到众多游戏厂商的热捧。其实除了创新之外，傲锐（Aureal）的A3D也实现了相当出色的3D环境音效，基于其芯片的帝盟（Diamond）MX200声卡（**图18**）就被认为是SoundBlaster Live！唯一的对手，甚至被粉丝认为是最强的PCI声卡。在FPS游戏中感受到来自身后的动静并迅速转身消灭敌人，或者在SLG游戏中听到飞机、导弹从某个方向由远而近飞来，引入了3D音效的各种游戏无不让玩家大呼过瘾，当然高端SoundBlaster Live！声卡那接近高端显卡的价格，对玩家钱包的搜刮也是毫不客气的。

1998年成熟的Windows 98操作系统及DirectX 6.0的发布，为玩家、游戏厂商、硬件厂商提供了一个新的更稳定的平台，相对于使用广泛的DirectX 5，DirectX 6.0的3D能力更强，更符合新一代游戏和平台，由于其开放性和免费性，越来越多的DirectX游戏与硬件已经完全淹没了3dfx的Glide相关产品。年底的NVIDIA RIVA TNT不仅在速度，也在画质上挑战了Voodoo2。

1998年同样也是苹果再一次惊动世界的年份，乔布斯回归苹果后终于给大家带来的新的惊喜，iMac G3一体机的半透明外壳。特别是后续产品的多彩外壳，给人留下了非常深刻的印象（**图19**），一度是最受欢迎的个人电脑产品。即使在今天看来，iMac G3也仍然是非常漂亮的个人电脑。

1999年

1999年的世界末日并没有到来，但对很多厂商来说却是真正的末日将临，其中竟然包括曾经红得发紫的3dfx。3dfx的Voodoo3（**图20**）在当时其实并不能算是失败的作品，对绝大部分Glide游戏和大部分DirectX游戏的兼容性很好，速度也不错，尽管不支持32位渲染，但画面质量还是过得去的，另外2D显示的质量和速度也都很好。只是在周围随便一个Directx显卡和游戏就显摆32位渲染，能够通过完整的AGP方案获得更好的速度时，图像质量和速度都不再是3dfx显卡的强项，Voodoo3的日子就变得非常不好过了，NVIDIA在1999年接连发布的RIVA TNT2系列，特别是革命性的的GeForce256，更是沉重打击了3dfx。

相对于处理器纷纷增加指令集，旧瓶装新酒式的发展，AMD在1999年推出的K7核心处理器Athlon是真正的亮点，它也是基于专业高端处理器的设计，即Digital公司的Alpha系统，但比Pentium Ⅱ及其增加了SSE指令集的发展型Pentium Ⅲ更适合消费市场，在整体性能、价格、功耗等各方面，都威胁到了Intel的地位。Athlon为AMD争取到了第一种专用接口，有趣的是，尽管Intel严密设防，AMD还是以简单的将slot1插槽反过来的方式，发展出Athlon专用的slotA插槽（**图21**）。当然Athlon的强势也使自家产品——拥有3D Now！指令集的K6-2、K6-3的光芒被完全遮盖。P



■图20：Voodoo3显卡的外形和功能与当时的其他芯片显卡非常接近



■图21：与Pentium Ⅱ/Ⅲ外形非常类似的Athlon早期产品

2000~2004 3D游戏的普及

文 | 墨汁做寿

随着3D硬件的普及和性能日趋强大，3D游戏从高端走向了普及，不仅枪车球游戏基本全部3D化，而且发展到RPG、SLG，甚至连AVG和网游都变成了3D画面。

2000年

在世纪之交的2000年，3dfx终于意识到了危机的降临，试图毕其功于一役的VSA-100支持最高32路并联，理论性能将异常强大，但在推出单芯片、双芯片、4芯片产品的过程中，大家发现超多路并联受到板卡、电脑实际容纳能力和供电能力的限制，根本不可能实现（图1），另外与NVIDIA的诉讼也很明显的牵扯了3dfx的精力。与此同时，革命性的DirectX 7.0及其相应产品GeForce256、Radeon 256等在2000年开始普及，它们的重点技术T&L（Transforming & Lighting光影转换）更让Voodoo在技术上出现了代差。2000年底，在Voodoo4/5/6确认失败，甚至只售出了数百片Voodoo6的情况下，3dfx被NVIDIA收购，曾经带领游戏进入“真”3D时代，甚至是现代游戏时代的厂商因为自己的骄傲和错误的路线选择被市场迅速淘汰。

其实2000年仍有相当多强大的厂商仍然在3D显卡市场奋战，但由于产品能力、定位等问题，纷纷沦为“酱油众”，其中比较有影响力的就有Savage 2000、SiS315、Matrox MGA G450等，不过真正在性能和和规格上对GeForce 256造成威胁，被认为是真正的第二款GPU（Graphics Processing Unit图形处理器）的，是ATI全新架构的Radeon256（图2）。尽管3纹理处理单元的设计使其理论性能强大，但作为后来者，在游戏支持等方面不尽如人意，所以实际游戏表现并没有明显优势。虽然市场上对Radeon 256的反响没有预期般热烈，但ATI从此确定了跟随DirectX发展的战略，给未来的辉煌打下了基础。

另一个市场霸主——Intel的世纪之交也在相当不安中度过，Athlon的挑战相当有力，尽管在整机市场Intel凭借其影响力仍然



图1：Voodoo6卡的长度惊人，而且需要额外供电



图2：名称、性能，甚至显卡布局、外形都与NVIDIA GeForce256很相似的ATI Radeon256



■图3：钻龙和当时的主流处理器一样，采用非常轻薄的封装方式



■图4，5：厚重的早期423针Pentium 4处理器和它预期的最佳拍档RAMBUS内存

占据非常明显的优势，但在当时相当巨大的DIY市场，AMD处理器的市场占有率在急起直追，更是玩家们的最爱，甚至很多媒体将测试平台都换成了Athlon，以保证显卡等配件获得最好的支持。

在2000年AMD更加紧释放K7核心的潜能，在slot接口上抢先推出了1GHz频率的产品，而在和Intel处理器先后重新启用socket接口后，Athlon处理器不仅频率更快地提升，而且还拥有额外的超频空间，并推出了低端市场的简化版——钻龙（Duron）处理器（**图3**），广受市场欢迎。

2001年

2001年AMD Athlon XP和Intel Pentium 4（**图4**）相继面世，它们让GHz成为轻而易举达到的频率标准，让主流电脑中第一次出现了以GHz频率跳动的超高频元件。相对于仍采用K7架构的Athlon XP，Pentium 4在架构方面有着更加彻底的革新，可以说是Intel高端安腾处理器的低端延伸型号，拥有与安腾IA-64对应的新IA-32指令集。但早期的Pentium 4在设计与市场方面都像是半成品，其Net Burst架构管线很长，效率并不高，所以需要高频率和高缓存的配合才能发挥出应有的威力，但受到生产工艺、周边配件等方面的掣肘，在长达数年的时间里其实一直未能真正达到完善，特别是作为它最佳拍档的RAMBUS（**图5**）未能如愿成为市场主流，不得不采用价格更低，但带宽不足的DDR内存，所以长期以来都是“瘸腿”系统。直到LGA775接口大容量缓存版本和双DDR2内存配合的平台出现，才让它重焕青春，但遗憾的是此时其频率、性能、功耗都已达极限，无法继续发展。

而在AMD方面，Athlon XP虽然在频率方面无法和特别适合高频的Pentium 4相比，性能方面也各有胜负，但却得到了一个奥援，那就是在GPU市场上已经获得了巨大成功的NVIDIA提供的芯片组nForce系列。nForce系列不仅开创了“双通道”内存模式，让内存带宽直接加倍，大幅提升了系统性能，而且其内置显示核心几乎可以达到主流独立显卡的游戏能力，在那个时代的相对性能不弱于目前的APU系统。作为第一次涉足芯片组领域的产物，NVIDIA nForce芯片组也有一些缺陷，不过更成熟强大的nForce 2之后，NVIDIA得到了很多主板厂商的支持，迅速成为芯片组市场的重要厂商。

干掉了宿敌3dfx，又在芯片组市场突飞猛进的NVIDIA也不是一直春风得意，ATI的Radeon 8500正式确定了3D显示芯片，或者说GPU市场的新两强态势，给NVIDIA施加的压力与日俱增。在DirectX 8时代，Radeon 8500甚至独立对抗了NVIDIA的两代产品——GeForce 2/3。

随着广受好评、应用极其广泛的Windows XP的推出，与其配套的DirectX 8也开始快速普及，其主要特征是Pixel Shader（像素渲染器）和Vertex Shader（顶点渲染器），它们奠定的3D图像技术基础一直延续到今天的DirectX 11（Shader Model 5.0）。这些技术进一步解放了处理器，但也让显卡的负担大幅增加，GPU复杂度快速提升，造成芯片复杂度和成本大幅提高，对显卡的快速普及造成了影响，3Dmark 2001的最后一个场景在很长时间内，对大多数玩家来说完全就是摆设。

尽管DirectX 8显卡的普及比较慢，但基于DirectX 8/8.1的游戏还是非常多的，例如《魔兽争霸3》等，这些游戏给人的感觉是光影效果等T&L应用较多（**图6**），水面特效等适合像素渲染和顶点渲染的场景，则在后来DirectX 9游戏中才有更多表现，这可能说明本版本相应技术还不算成熟。

2001年苹果电脑仍在继续自己电脑革新者的角色，采用钛合金金属机身和吸入式光驱设计的PowerBook G4颠覆了多年来笔记本在用户心目中的印象，这一设计特点延续



■图6：DirectX 8游戏的光影效果已经可以做得很好，辅以烟雾、火焰等特效



■图7：苹果MacBook G4

至今（图7）。PowerBook G4尺寸也很有特点，12英寸与17英寸，分别标志着笔记本电脑未来的两个走向：便携轻薄和性能至上。

2002年

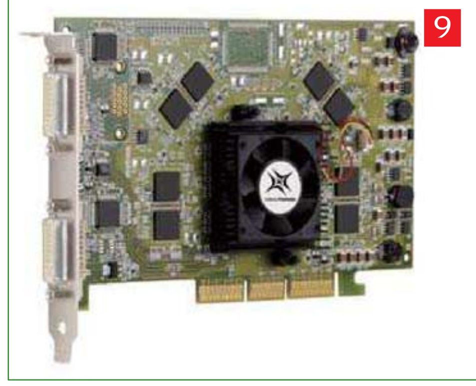
2001年退出市场的PowerVR系列显卡，S3被VIA收购并没有让显卡市场的纷争结束，2002年才是真正决定显示芯片厂商命运的一年，出色的NVIDIA GeForce4系列结束了DirectX 8时代的争夺，但ATI RADEON 9700却抢先占领了DirectX 9的高峰，NVIDIA虽然马上迎战，GeForce FX被认为带有3dfx的技术而广受期待，但第一批的旗舰产品FX5800功耗和发热量巨大，性能一般，稳定性堪忧（图8）。

而其他厂商也在这一年发布了最后的绝唱，如SIS的Xabra、Matrox的幻日（Parhelia-512）（图9），它们的技术其实很有前瞻性，例如Xabra可自动判断场景中不显示的图形部分，不对其进行渲染以节省显存和运算资源，幻日则是比Radeon 9700更早发布的DX9显卡，提供了10位色深显示和更高效的全屏抗锯齿技术，它们其实也是N、A两家显卡开始关注的技术和功能。但两者的性能、兼容性等都让人难以接受。在相关产品未能在市场获得成功的情况下，SIS不再推出自有品牌的3D芯片，而是剥离了图形部门；Matrox也不再关注个人电脑市场，转向了专业领域；另外这一年大家翘首盼望了数年的3DLabs permedia 4并没有出现，3DLabs被创新收购。因此2003年后，游戏3D显卡的两强争霸之势正式形成。虽然其后还有PowerVR系列最后的图形卡Kyro2、Trident被SIS收购后的XGI Volari显卡、VIA结合S3技术的DeltaChrome S8，但它们的影响都非常小。

DirectX 9尽管紧随着DirectX 8来到们面前，但其门槛更高，而且自身也在快速更新，最后比较成熟的版本是DirectX 9.0c，所以在很长时间内的游戏数量不足，很多游戏只是部分支持DirectX 9，大部分人第一次充分感受DirectX 9的出色效果，都已经是在2004年的《Half Life 2》（图10）《孤岛惊魂（Far Cry）》中了，另一款广受期待的DirectX 9游戏《潜伏者：切尔诺贝利的阴影（S.T.A.L.K.E.R.：Shadow of Chernobyl）》甚至一路跳票到2007年。

2002年Pentium 4的超线程技术（Hyper-Threading Technology）可将一个处理器虚拟为两个独立处理线程（虚拟核心），充分利用计算过程中的空闲时间，尽管在当时消费级市场除了DOOM等少量游戏和比较专业的软件外，鲜有支持多核心的应用，因此超线程技术颇有一种“屠龙之技”的感觉。但它首次将多核心并行处理的概念引入了消费级产品中，深刻影响着直到今天的处理器市场。





■图8：据称融合了3dfx技术的GeForce FX5000系列高端型号带有创新的蜗轮散热器，但空有威武的外观，实际效能却并不好，

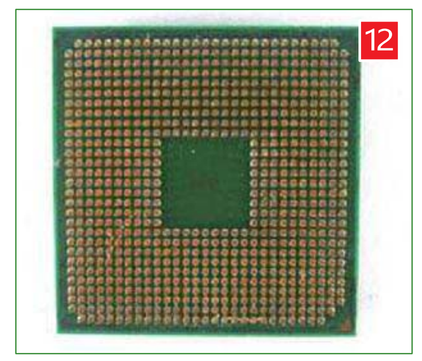
■图9：幻日的技术、画质很出色，不过速度较低，不适合游戏



■图10：从《Half Life 2》公布的官方对比图可以看出，水的质量是DirectX 9（左）和DirectX 8（右）图像最大的差异



■图11：AMD将64位计算引入了消费市场



■图12：Socket754针脚结构更简单，相应的处理器成本应该也有所降低

2003年

2003年9月，AMD K8架构处理器Opteron和Athlon64（图11）面世，这一被大家期待了很久的产品并没有让人失望，开创了个人电脑的64位时代。而且其架构相当先进，拥有内置内存管理单元、HyperTransport总线等设计，使其在32位操作系统和软件应用上，也表现出了很不错的性能，而且继续开发潜力巨大，例如其HyperTransport总线就非常适合进行多核间的连接，而集成内存管理单元也被证明是很好的方式，和64位指令集一起，被对手Intel接受。在很长的时间里，笔者的评测室中都采用K8平台作为显卡测试平台。

在K8核心产品中，AMD进行了更大胆的尝试，将中端主流产品Athlon 64以及其后的“闪龙”（Sempron），与高端、发烧级产品Athlon 64 FX及其后的Athlon 64 X2等产品从接口设计上就彻底分开，于是出现了Socket754（图12）和Socket 940/939两种接口的产品。这一措施的成功，说明AMD处理器已经拥有了相当成熟稳定的市场，得到了消费者和板卡厂商的支持，与当年必须在接口上和Intel兼容的情形，形成了非常大的反差。

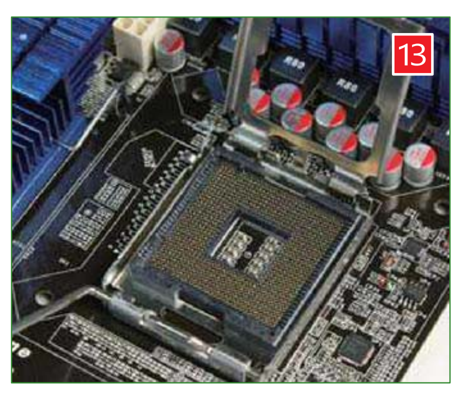
2003年的NVIDIA和ATI主力产品都是在前一代产品的基础上进行了小幅改良的成熟版本，不过ATI开始和NVIDIA学习细分市场，从Radeon 9000到Radeon 9800 Pro，大量的产品从基本性能到最强性能，价格从几百元到数千元，将市场分为了非常多的档次。

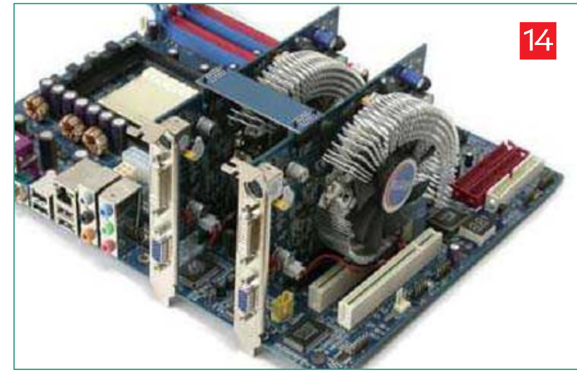
2004年

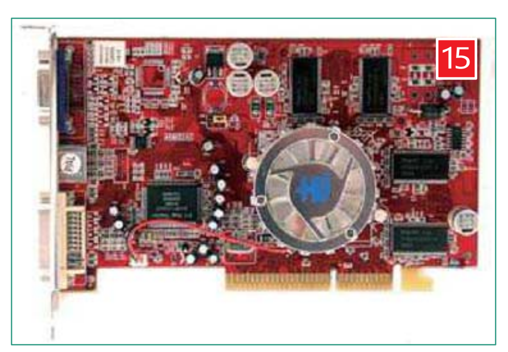
2004年Intel推出了LGA775接口的Pentium 4，其规格已经和最初的Pentium4相差非常大，制造工艺、主频、前端总线频率、缓存容量、流水线级数等都有明显提升，效率也大幅增加，大概这时的Pentium 4才应该算是“完全体”的产品吧。LGA（Land Grid Array栅格阵列封装）方式能够以比较小的封装容纳更多的引脚，而且引线阻抗小，适合高速传输，另外其固定方式和金属框架也更加牢固、易于安装且利于散热，因此成为Intel一直延续至今的处理器接口方式（图13）。

NVIDIA似乎真的在消化3dfx的技术，在2004年推出的GeForce 6000系列显卡中，也开始支持SLI（图14），而且双显卡配合的渲染方式更灵活，既能分帧渲染，也能根据负载分别负责屏幕的一部分。当然SLI的回归还有一个先决条件，那就是PCI-e插槽的普及，这一标准在2001年制定后，经过了相当长的时间，才于2003年开始成为新的芯片组标配，并在2004年，由16通道PCI-e插槽（PCI-e ×16）取代AGP成为显卡的最佳选插槽。另外NVIDIA自家芯片提供的双PCI-e ×16插槽配置（其中一个实际带宽为×8），也是可以同时插入两块显卡的基础。

ATI在2004年发布的Radeon X系列更像是为转向PCI-e而准备的产品，在功能与性能上亮点不多，但是它面向国内市场的高性价比游戏显卡Radeon 9550（图15）给我们留下了最深刻的印象。Radeon 9550与Radeon 9600/9600SE的规格接近，拥有足够应对主流游戏的性能，千元以下的价格更适合内地用户，而且早期产品有不错的超频甚至是开核（打开屏蔽的渲染流水线）能力。P







■图13：LGA接口至今为止只是针脚有变化，外形、框架等设计完全没有变化

■图14：NVIDIA早期的SLI方式需要使用桥接器，而且只能用在自家芯片组主板上

■图15：广受玩家欢迎的Radeon 9550

2005~2009 网络游戏时代

文 | 墨汁做寿

在宽带网络普及后，互动性更强的网络游戏成为了玩家的新宠，也吸引着大量厂商的关注，即使是更适合单机的游戏，也常常会通过网络进行验证、升级、存储等。

21世纪第一个十年的后半期，不仅是网络游戏和网络支持游戏大行其道，让我们的游戏方式发生了明显变化，而且游戏平台在缓慢但持续地变化着。笔记本性能越来越强，且市场份额在急速扩大，销量在2007年底完全超越了台式机，相应的DIY市场也被进一步压缩；液晶显示器逐渐成为市场主流，并且性能已经可以满足最挑剔的玩家的需求；3D音效的普及，则让玩家对定位感出色的X.1音箱产生了很大的兴趣；不起眼但对游戏体验非常重要的鼠标，也因为光学组件性能的日益强大和价格的下降，在所有价格和定位的市场上全面替代了滚轮鼠标。虽然这些变化都比较缓慢，但却让我们的游戏平台继内部巨大改变后，又在外观上产生了巨大的变化。

2005年

2005年玩家最关注的显卡市场虽然没有偃旗息鼓，但也许是为即将来临的DirectX 10时代积蓄力量，这些产品给人留下的印象都不是很深刻：NVIDIA的GeForce 7000系列似乎是6000系列的原生PCI-e版本，并且进行了功耗和效率优化（**图1**），而ATI的Radeon X1000系列则像是前一代的极限提升版。

2005年AMD和Intel的新处理器虽然外形没有什么变化，但应用形态正在发生变化，64位计算与多核计算成为软硬件厂商共同认可的未来方向。Intel的新Pentium4处理器开始支持64位运算，而且在主要来自微软的压力下，放弃了IA-64指令集，采用AMD K8核心中使用的X86-64指令集，Intel采用“兼容”厂商的标准还是非常罕见的事情。另外年内双核的Pentium4处理器及Athlon64 X2也相继推出，虽然AMD更早提出双核处理器构想和计划，但Intel凭借卓越的工程能力反倒率先推出了自己的双核产品，不过双核Pentium 4采用的是封装内置双芯片的形式（**图2**），明显有点赶时间“凑合”的感觉，AMD的双核处理器则直接采用了单芯片

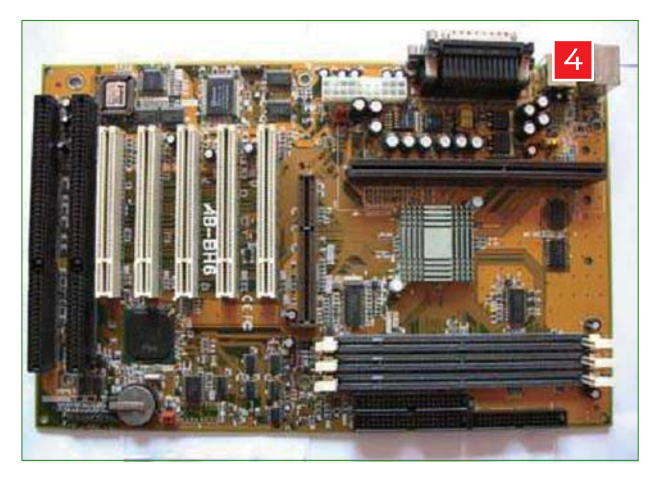


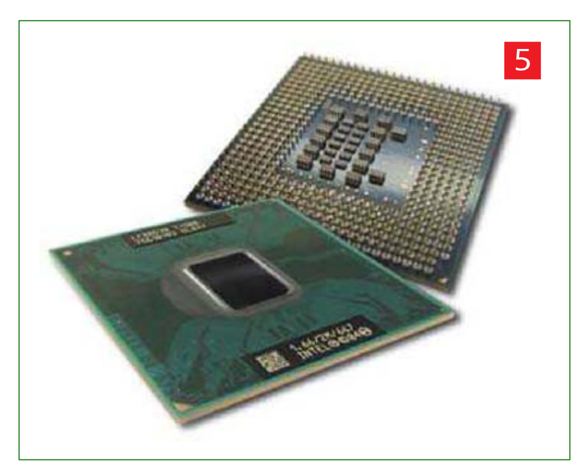
图1：从样卡的散热和供电系统可以看出，NVIDIA GeForce 7800 GTX显卡的发热量与功耗都比6800 GTX明显更小



图2：双核Pentium 4采用封装安装两个独立核心芯片的方式







■图3：对联想和IBM有相当敌意的广告

■图4：曾经开启超频新时代的升级BH6主板

■图5：Core Solo T1300是笔记本处理器，所以并未采用无针脚的LGA封装，而采用479针脚接口

双核心设计。

AMD K8核心的HyperTransport总线本身就非常适合进行多个处理器核心的连接，因此双核产品的融合很好，但双核Pentium4的核心间数据连接仍需通过外部芯片组，和在主板上安装双处理器效果类似，加重了芯片组的负担，有趣的是这样的封装内双芯片方式我们又在Intel其后的多款产品中屡次见到。需要注意的是，2005年苹果宣布将在下一年度的产品中放弃PowerPC，转而采用Intel处理器，这说明当时Intel下一代效能远超Pentium 4架构的产品应该已经相当成熟，并且对苹果进行了很好地展示。

2005年底的一条大新闻震动了IT界，更让很多早早进行了年度总结的媒体懊悔不已，那就是联想公司收购了IBM PC架构的创始者——蓝色巨人IBM的PC事业部，其中包括内地商务用户非常喜爱的ThinkPad笔记本品牌。当时领先的PC厂商惠普针对联想的强势崛起和与IBM的联姻，还在我国台湾地区刊登了“连想，都不要想”这样激烈而颇有敌意的广告（**图3**），并且在内地将笔记本电脑的价格拉到了5999元的价位，首次与主流品牌台式机相当，随后宏碁、戴尔等厂商也相继跟进，翻开了大品牌笔记本低价的新篇章，给以低价取胜，发展时间还不长的国内笔记本厂商很大压力。

在笔记本的强势崛起、DIY市场萎缩、新GPU与CPU板卡的设计生产难度增大等多方面的压力下，2005年前后，很多板卡厂商被并购甚至倒闭，在曾经的显卡大厂丽台和艾尔莎之后，承启（CHAINTECH）、旌宇（SPARKLE）、美达（Mida）、浩鑫等在内地市场又一定影响力的厂商或品牌消失，随后还有磐正Epox、硕泰克，以及很多老资格DIYer、超频玩家非常喜爱的品牌升技（ABIT）（**图4**）。

2005年内，19英寸宽屏（16：10）LCD价格降至2000元以下，它的分辨率明显强于主流的17英寸CRT，而且拥有CRT难以实现的宽屏规格，所以迅速成为用户的首选显示器规格。其实高端大尺寸CRT显示器在刷新率、色彩表现，甚至分辨率方面长时间内都仍有优势，并且发展出了适合人眼视觉的宽屏产品（**图5**），但巨大的体积和高昂的成本严重限制了它的普及，最终普及的CRT尺寸为17～19英寸，与19～20英寸的LCD相比优势不明显。随着LCD技术的提升，从主流到高端CRT，最终完全退出了消费市场。

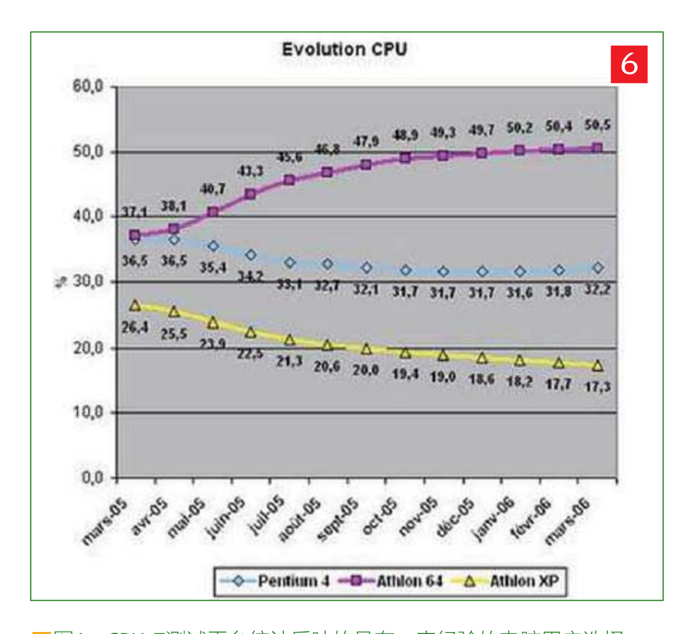
2005年底，DVD刻录机降至500元以下，开始快速普及，这是主流PC上的最后一种光存储设备，计划中的下一代光存储介质HD-DVD和蓝光光盘，最终完全让位给移动闪存和高速网络。以《魔兽世界》为代表的新一代网游进入国内市场，更是让以光驱为载体的单机游戏辉煌不再，对玩家来说，光驱逐渐成为鸡肋。

2006年

在被处理器架构方面被AMD压制了很长时间之后，Intel基于效能设计的产品终于出现，为了表明和之前产品的区别，甚至放弃了奔腾Pentium的商标，使用酷睿（Core）的新商标，但非常厚道的仍兼容Pentium 4的LGA775接口及相应芯片组。

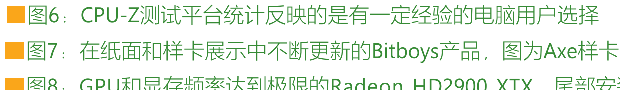
绝大多数用户接触的都是起步即为双核心的酷睿2（Core 2）产品，其实在年初Intel确实推出过第一代酷睿处理器如单核的Core Solo T1300（**图5**）、双核的Core Duo T2300等，不过大部分只出现在笔记本上，且数量较少，很快被更高性能，更成熟的酷睿2所取代。酷睿第一代先在笔记本市场上出现，也开启了Intel处理器其后的新玩法，各种新核心产品的笔记本和台式机版本总是同时推出，甚至有多次先推出笔记本版本的情况。酷睿2架构不仅效能出色，而且也更适合多核架构，年底Intel推出的四核产品Core 2 Quad在核心数量上也超越了AMD。

在2006年第四季度AMD处理器的市场占有率达到25.3%的历史最高峰，Intel处理器则下滑到11年来的最低点74.4%；同期零售









■图6：CPU-Z测试平台统计反映的是有一定经验的电脑用户选择

■图7：在纸面和样卡展示中不断更新的Bitboys产品，图为Axe样卡

■图8：GPU和显存频率达到极限的Radeon HD2900 XTX，尾部安装独立式风扇

市场的统计中AMD处理器的销量已达到50%左右；而在2006年3月的CPU-Z测试平台统计中（图6），仅AMD Athlon 64就已经超过了50%，Athlon XP也仍有17%以上，Pentium 4平台只有32%左右。但Intel酷睿2的推出让AMD的K8核心的优势荡然无存，在零售市场上已经非常接近的市场占有率又一次被拉开。

AMD在架构、产品等方面比较迟钝的反映，很可能是因为它正在执行一个非常重大的计划，那就是融合平台。K8核心吸收内存管理器后的效率提升显然让AMD很满意，AMD将处理器融合的下一个目标指向了显卡。

2006年ATI的收购活动很活跃，3月7日和5月2日，ATI分别收购了XGI和Bitboys。其中Bitboys可能连资深玩家都比较陌生，因为它没有推出过有影响力的3D芯片，从Glaze3D到Axe（图7），再到Hammer的GPU计划虽然不断推出，但只停留在纸面和展示阶段，不过这些芯片的设计思路和技术还是比较让人期待的，这应该是ATI收购它的主要原因。但最让人吃惊的却是ATI被AMD收购，成为AMD融合计划的一环。

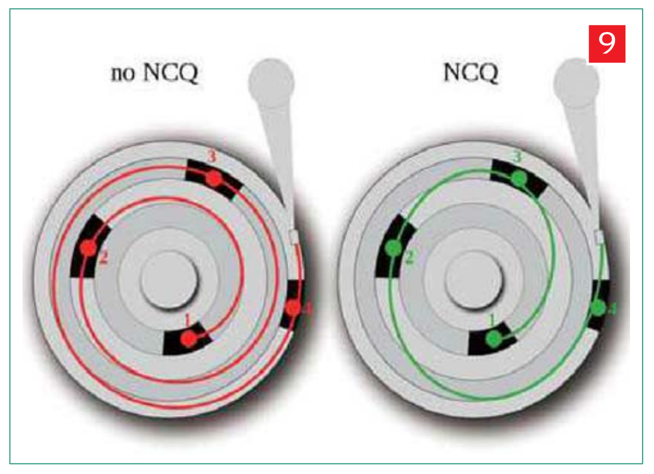
NVIDIA年底发布的GeForce 8000系列是第一款基于DirectX 10，采用统一渲染架构的GPU，由于ATI被收购，所以它一时并没有像样的对手。DirectX 10进一步将顶点渲染器和像素渲染器合并，简化了GPU管线，增加的几何渲染单元（Geometry Shader）则为物理运算打下了基础。统一的流水线，模块化的设计，让GPU第一次拥有了类似CPU的通用处理能力，NVIDIA的CUDA语言就是为它做好了软件准备，未来通过OpenCL等语言还可以让GPU与CPU联合处理一些计算任务。DirectX 10确定的GPU基本架构一直延续到今天，不过因为这一版本的DirectX搭载于市场反响非常不好的Windows Vista操作系统中，也没有增加特别受欢迎的特效，更多的是提升GPU和游戏执行的效率，所以相应的大作比较少。

2007年

由于ATI与AMD的整合并不顺利，因此ATI（合并初期AMD保留了ATI品牌）推出的第一代DX10产品RADEON HD2000系列不仅推出较晚，而且产品性能无法与NVIDIA产品抗衡，甚至需要祭出双核显卡产品HD2900 XTX（图8）来对抗NVIDIA。好在年底ATI就推出了出色的RADEON HD3000系列产品，一举扭转了劣势。

2007年开始普及的SATA2接口标准中提供了NCQ（全速命令队列Native Command Queuing）技术，可通过优化存取顺序来提升硬盘性能（图9）。而之前的第一代SATA接口虽然提升了外部传输速率，但其300Mbps传输速率远超过硬盘内部传输速率，如果数据不是恰好在硬盘缓存中，这样的传输速率用处并不大。在NCQ功能普及的同时，真正大幅提升硬盘性能的新概念产品开始出现在消费市场中，那就是SSD（Solid State Drive固态硬盘）。

AMD在2007年底终于推出了自己的K10新架构处理器，但效能比仍不理想，只能依靠频率优势和3A平台（AMD处理器+芯片组+显卡）的综合平台优势与酷睿2对抗，可是Intel却已经准备淘汰酷睿2了。



■图9：NCQ可让机械硬盘的存储区域更适合磁头转动的规律，让磁盘的每圈转动能经过更多的有效数据区域



■图10：GT200核心复杂，虽然性能不错，但效能比一般，且成本高昂



■图11：MacBook Air告诉人们好的便携产品不仅要轻，而且要薄、时尚、好用、耐用

2008年

2008年11月，在酷睿2刚刚完成市场布局，基本完成替代Pentium 4不久，Intel就又一次更新了产品架构，Core i7处理器以四核8线程搭配巨大的缓存，并且引进了类似K8核心的处理器内置内存管理单元和QPI总线等，带来了惊人的效率和性能，迅速取代四核酷睿2处理器成为发烧级玩家的最爱。

2008年NVIDIA在很短的时间内相继发布了GeForce 9000和GeForce GTX280/260（图10）两个系列的产品，前者实际上是进行了少量改进的GeForce 8000系列，后者则是全新的核心，不过由于设计过于复杂，无法提供低成本方案。所以出现了低端主流一直被GeForce 9000系列占据的情况。NVIDIA为了面子问题，还采用改名方式，推出了G2XX和GT2XX产品，其实除了制造工艺和频率、显存设置外，和GeForce 9600/9800没有什么差别，虽然被人诟病，但这种马甲型号的恶习却一直延续了下来，并且在N卡、A卡，台式机平台、笔记本平台中都不少见。相对来讲AMD的RADEON HD4000系列的价格、功耗、适应性等全面胜过对手，虽然最高端产品在性能上方面各有千秋，但总体效能更出色。NVIDIA显卡虽然表现并不好，但却通过收购物理加速芯片厂商AGEIA，获得了PhysX物理加速技术标准，为未来打下了基础。

苹果在2008年又一次改变了笔记本的形态，MacBook Air让喜爱时尚的人们和商务用户都眼前一亮，它不仅以超薄的外形（图11）改变了便携笔记本的定义，而且还首次让超便携笔记本不再低能，它使用了与主流笔记本非常类似的配置，内置SSD更是使其在开机速度等方面为用户提供了超过主流笔记本的体验。MacBook Air带来的超轻薄本热潮促使Intel也制定了“超极本”标准，从此超薄型笔记本开始进入主流市场，放弃光驱、有线网络接口等设计也逐渐被主流笔记本和用户所接受。

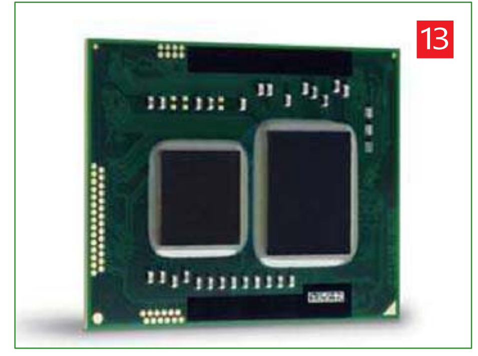
2009年

尽管Windows Vista的最新版本已经相当成熟，但仍然不能被广泛接受，而2009年到来的Windows 7却是一款让用户比较满意的操作系统，其内置的DirectX 11虽然是DirectX 10的增强版，但因为曲面细分等新特效有很好的视觉体验，计算着色器（Compute Shaders）、多线程运算（Mutli-thread）等技术的使用效果很好，所以受到的支持超过DirectX 10。由于在制定DirectX 11标准等方面的工作更积极，AMD的RADEON HD5000系列（图12）在Windows 7上市时就提供了对DirectX 11的支持，NVIDIA的相应产品要晚得多，而且还出现了GTX3XX名称被完全放弃的情况。

2009年Intel以简化的Nehalem微架构CPU搭配封装内显卡，为中低端主流用户推出了Clarkdale核心Core i5/i3处理器（图13），尽管它仍采用封装内双芯片方式，但实用效果相当不错，获得了成功，而此时AMD的APU产品仍在艰难开发中。

由于PC硬件的空前强大，主机的效能优势，游戏的画面优势等都在逐渐消失，越来越多的游戏被移植到PC上，或者进行多平台发售，而且主机版画面不如PC版的情况开始不断出现。P





■图12：曲面细分可支持更复杂的建模效果，获得更平滑或真实的3D效果

■图13：Clarkdale在封装内安装CPU与GPU双芯片

2010~2015 移动娱乐新体验

文 | 青岚

智能移动设备和高速无线网络的普及，使用户们将更多时间花费到了移动平台上，而这些设备性能的高速增长则使手游迅速从一种打发时间的小程序变成了最主流的娱乐形式之一。

2010年

尽管从2007到2009年，苹果手机和Android手机的销量、相关应用、周边设备已经相当丰富，但总体来讲，这些智能设备的娱乐能力并不是很强，主要的原因就是硬件性能不足和系统不完善（**图1**），这一状况在2010年开始有所改变。也许绝大多数玩家都没有想到，苹果iPhone 4、iPad和Android 2.X手机、平板电脑，将带给我们怎样的电子娱乐未来。当然在2010年，内地移动市场还在3G逐渐普及的阶段，用户更关心的是很多向移动端转移的网络和多媒体应用，比如微博、阅读、影音播放等，内地用户主要的游戏平台仍然是PC。但《愤怒的小鸟》《水果忍者》等2010年前后的游戏已经表现出了相当的实力，这些特别适合智能移动平台的游戏，正在夺取用户的上下班通勤、睡前、等待甚至是课间的时间。

2010年中，NVIDIA的GTX400以及GTX500、AMD的RADEON HD600系列显卡纷纷降临，它们或性价比喜人，或性能强劲，将3D显卡市场带入了一个新时代，而上一年进度略慢的NVIDIA更是完全放弃了半年一次发布的规律，以近乎一个月一款，相当疯狂的速度将其DX11产品线延伸至市场各个层面，弥补GTX200未能延伸至中低端的漏洞，从3月底发布GTX480，到10月、11月分别发布了最低端DX11产品GT430（**图2**）和改进版旗舰型号GTX580，间隔仅有7~8个月的



图1：iPhone 4之前的几代iPhone存在明显不足，例如过低的分辨率、太小的内存等



图2：GT430是至今为止最后一代使用最新架构的低端NVIDIA低端GPU了

栏目编辑/魔之左手/handz@popsoft.com 美术编辑/Hans

时间。

但AMD和NVIDIA的产品狂潮却难以掩盖一个难缠对手的再次出现的事实，Intel在2010年1月推出的Core i系列处理器中集成了显示单元——核芯显卡，这个在价格和功耗上都近乎于“附赠”的显示单元拥有一定的3D能力，开始对低端独立显卡造成威胁，更是特别适合追求低功耗的笔记本平台。核芯显卡的出现，使得Intel在显卡市场的占有率不断提升，独立显卡只能分吃不断缩小的市场蛋糕。

2011年

在2011年，集成度更高，显示性能也更强的Sandy Bridge和AMD的APU出现在市场上。对主流用户来说，这些产品集成的显示芯片不仅在2D、3D方面已完全可满足需要，而且它们还拥有更低的系统功耗、更好的系统集成能力，可提供更简单且纤薄轻巧的移动设备和笔记本、一体式电脑。虽然喜欢高分辨率和精美画面的玩家还是会选用独立显卡，但失去了利润较低，但销量巨大的低端显卡，还是让AMD和NVIDIA的营收状况受到了相当大的影响。

处理器的内置显示单元与处理器的融合远超过之前的芯片组内置显示单元，也远不止提供图形处理和输出这么简单，Intel利用处理器和核芯显卡之间高速的信号传输能力，不仅用比较少的3D处理流水线获得了比较强的性能，而且让核芯显卡拥有了非常强大的编解码性能。

作为融合体系更早的提倡者，AMD APU中内置显示单元的面积接近甚至超过CPU部分（**图3**），不仅利用更高速的通讯提升了3D性能，而且还支持OpenCL等异构计算语言，可以灵活分配计算任务，将大量琐碎但简单的计算，交给拥有更多简单计算线程的GPU部分，而将少数比较复杂的计算任务交给核心较少，但有更复杂线程的CPU部分。

尽管更加推崇融合架构，AMD还是针对高端市场推出了推土机（Bulldozer）架构的无显示单元处理器FX8000系列（**图4**），这一系列的定位和Intel的至尊酷睿非常相似，面向必然会配置独立显卡的中高端玩家、商业、专业用户。虽然采用了诸多新技术，拥有更多的物理核心，但实际性能表现并不尽如人意，其最高端产品性能只与高端酷睿i5或低端酷睿i7类似，价格也与至尊酷睿相差很远，而是与酷睿i5打起了价格战。

2011年的新核心独立显卡只有AMD的Radeon HD7000系列，而且在2011年底只是公布规格和样卡的“纸面”发布，真正供货要等到2012年。但这一年相对的沉寂之下，其实是两大显示芯片厂商都在酝酿着一次架构的更新。

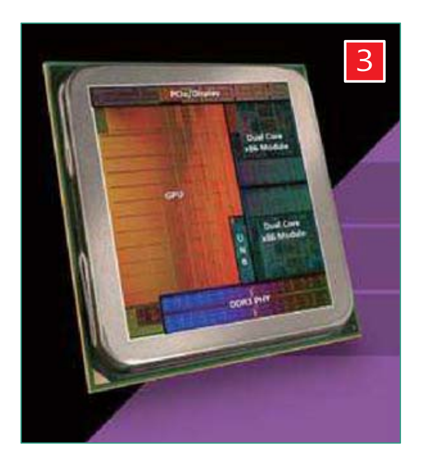
2011苹果公司创始人和再造者，新的智能移动时代开创者之一——史蒂夫·乔布斯去世，但移动智能设备的前进脚步并没有停止，iOS 5.0内置的Siri语音助手、统一Android平台的Android 4.0以及大量新的智能移动设备、应用，仍然不断涌现。根据EnfoDesk易观智库产业数据库最新发布的数据，2011年第一季度，内地手游在仍然以塞班和JAVA平台为主的情况下，用户就已经超过了1亿，手游市场规模达到9亿以上，而同时国内正在快速普及的智能手机将带动新的增长。

2012年

2012年初AMD GCN（Graphics Core Next）架构Radeon HD7000系列和NVIDIA Kapler架构GeForce GTX600系列接连推出，虽然它们仍是基于DirectX 11的产品，但架构的更新让3D游戏能力进入了新的时代。两个新的GPU架构都不约而同地开始和处理器市场一样追求效率，显卡复杂度（**图5**）、整体功耗及发热量、噪声都成为GPU研发的重点考虑。

2012年4月，Intel发布了Ivy Bridge核心的第三代智能酷睿处理器，采用最新的22nm工艺制造，这次升级虽然对Intel来说只是一次计划中的工艺提升，但却在制造水平上彻底甩开了AMD，当时AMD只能使用32nm工艺制造处理器和GPU，而且直到今天，制造工艺也只提高到28nm而已。

2012年AMD的新品发布有种慢一拍的感觉，直到10月份才推出了Trinity APU。不过在这一年中，它在另一个市场却取得了重大成功，微软和索尼都宣布自己的下一代游戏主机将使用由AMD提供的APU处理器，这说明APU平台的能力，特别是游戏能力受到了专业用户的认可。另外在游戏开发者纷纷采用多平台战略，且大都主机版优先的情况下，与主机平台硬件架构更接近的AMD平台PC，应该也会在移植或共享主机游戏中获得







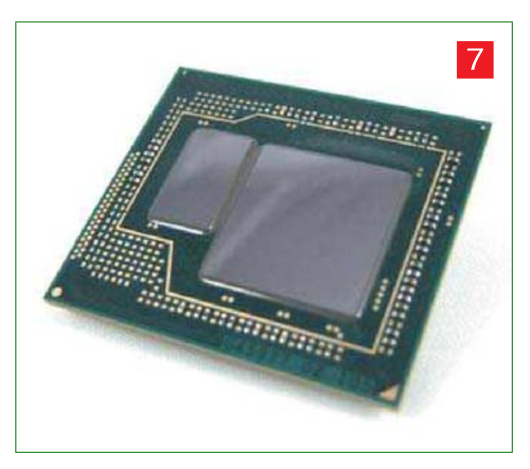
■图3：APU核心示意图

■图4：原本面向高端市场的AMD FX处理器

■图5：NVIDIA GeForce GTX680的长度比之前的旗舰卡要短，这相当不容易




■图6：《部落冲突》及类似游戏的热潮一直持续到现在


■图7：采用锐炬Pro的处理器核心更大，而且边上带有一小块缓存芯片

更好的游戏效果。

在这一年，以《部落冲突（Clash of Clans）》（图6）为代表的策略类、在线类手游，将手游带向了新的境界。

2013年

2013年Intel按照计划更新了处理器架构，Haswell处理器登场，以3D晶体管结合22nm制造工艺，在性能、效率等方面继续领跑市场。更重要的是，在Haswell的内置显卡序列中除了HD Graphic外，还出现了更高性能的锐炬（Iris）系列，其中锐炬Pro（Iris Pro）采用片上高速缓存（图7），性能接近中端独立显卡。比较遗憾的是，因为内地用户比较偏爱独立显卡，所以这种特别适合笔记本、一体机等轻薄平台的处理器，在内地市场上比较少见。

在2013年的显卡市场上，NVIDIA和AMD同时出现了空缺系列的情况，两者在笔记本平台上出现的GeForce GTX800系列和Radeon HD8000系列，都没有在台式机平台上推出相应产品，其中NVIDIA甚至在年内就没有推出新系列的台式机产品，AMD则在10月份发布了新命名规则的Radeon R系列显卡。

当然在这一年让玩家特别关心的，还是两大游戏主机——Xbox One和PS4，尽管都采用了AMD APU，但在平台架构上还是有一定区别的。PS4整体架构比较激进，系统共享256-bit/5.5GHz的8GB GDDR5（图8），带宽高达176GB/s，共享统一内存也使得显示单元和CPU能更好地协同工作，相应游戏很可能更多采用异构计算。

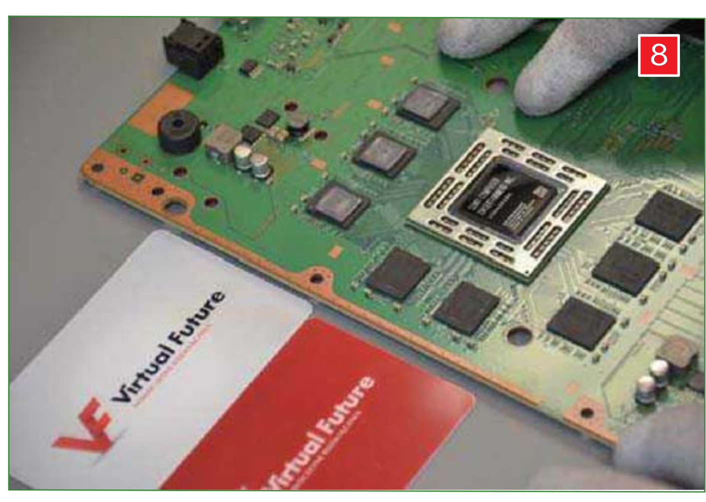
Xbox One的内置显示单元规格略低，而且采用较低带宽的DDR3内存（图9），但它嵌入了32MB高速存储单元，类似大幅增加的CPU和GPU缓存，这些缓存的带宽也达到双向192GB/s，可以明显提升数据交换能力和系统性能。

2013年微信平台上出现的“全民打飞机”等游戏，因其非常简单的游戏方式，与好友互动的方式等，迅速吸引了大批原本对手游不是很感兴趣的玩家进入手游市场，据称其收入迅速达到了相当可观的水平。

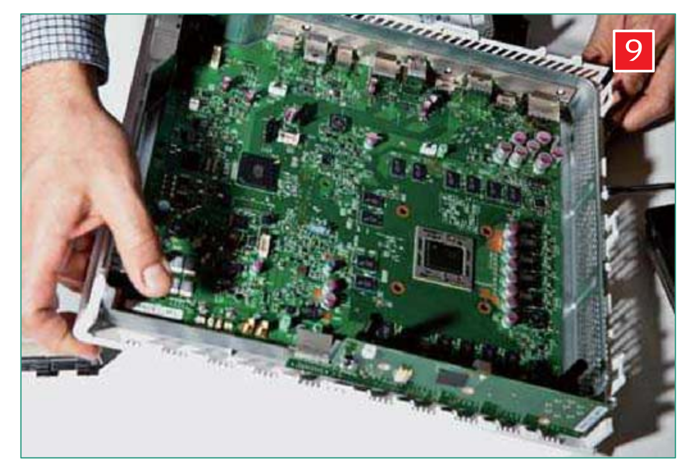
2014年

NVIDIA的Maxwell新架构GPU终于在2014年来临，但相应产品的推出顺序却让人有些惊讶，因为第一批使用这一架构的不仅不是旗舰级产品，甚至不属于新序列型号，而是借用了GeForce GTX750/750 Ti的型号，成为已有型号的“新版”产品（图10），据称这是因为28nm并非最适合Maxwell的制造工艺，所以首先在中端市场进行尝试。当然最终发布的GeForce GTX980仍然采用28nm工艺制造，很可能是实在无法再等待代工厂的工艺发展了。

从实际表现来看，28nm工艺制造的Maxwell在性能、效能、稳定性等方面的表现都让人相当满意，特别是功耗和发热量的降低非常明显。在我们进行实际测试时，常常



■图8：PS4主板，可以看到APU及其周围围绕的GDDR5显存颗粒


■图9：Xbox One主板，APU封装方式与PS4相似，但芯片尺寸似乎更大一些，周围使用DDR3内存颗粒


■图10：第一批使用Maxwell架构GPU的是已有型号的千元级显卡



■图11：游击九课栏目是顺应目前游戏的新趋势的产物

会忍不住去确认其风扇是否在正常转动，而不运行3D程序时，它的风扇也确实会停转，使得PC噪声大大下降。

随着国内智能手机普及率的不断提升，大量高质量游戏，特别是一些游戏业传统巨头的加入，使得2014年国内手游市场迎来了快速发展，各个渠道的统计都说明其市场规模达到了200亿元以上，很可能已经超过了网页游戏，而同期国内网游市场规模大约在1100亿元左右。统计还表明，国内手游玩家可能超过了6亿人，而PC玩家则在3.7亿人左右，仅从玩家数量上来看，手游时代已经悄然降临了。

当然就在2014年，《大众软件》也启动了向移动市场的进军步伐，客户端和电子刊启动开发，面向手游的“游击九课”栏目也出现在杂志上（**图11**）。

对内地玩家而言，除了传统的PC平台和新的手游平台，一个新的游戏平台正在向我们走来，那就是宣布准备进入内地市场的微软与索尼两大游戏主机厂商，在与内地厂商联合（**图12**），并且借助了自贸区的政策后，微软Xbox One，索尼PS4和PS Vita先后进入内地市场，成为内地玩家的游戏新利器。

2014年Intel的钟摆突然停滞了一次，在这一年中除了基于Haswell改良版的“恶魔峡谷（Devil's Canyon）”超频处理器外，并没有推出新架构或新工艺的处理器，这可能与对手的窘境有关，也可能是为2015年或更长时间的产品规划进行的调整。

2015年

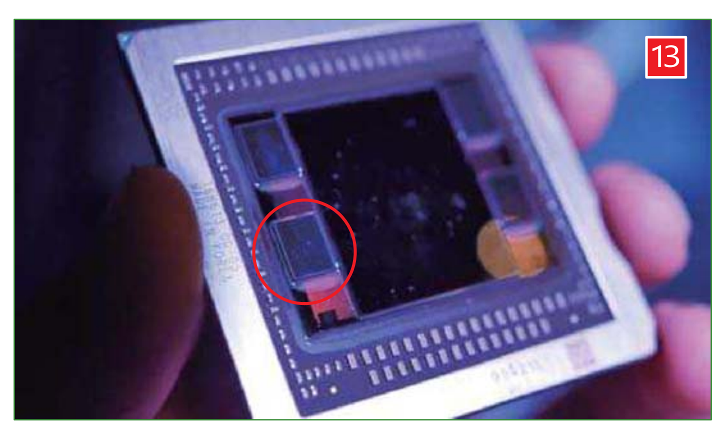
在2015年已经过去的半年多时间里，我们见证了各个平台无数优秀游戏的诞生，看到了Steam在内地的扩展及其带来的内地玩家与国际玩家在电子娱乐内容上的接轨，等到了又一次广受期待的操作系统Windows10，看到了统一PC、移动、主机平台的希望。同时我们也见到了面向不同市场的第五代和第六代智能酷睿处理器面世，看到了新一代显卡的推出和面向未来的HBM内存技术（**图13**）。

我们也看到，即将进入4K分辨率时代和VR（Virtual Reality虚拟现实）时代的PC与主机游戏，很可能会重新拉开与手游的距离。而蓬勃兴起的手游，在试图替代传统游戏时却遇到了一些瓶颈，例如喜欢动作游戏的玩家会发现虚拟按键的手感很操控体验并不好，但又难以找到带有原生按键的手机或平板电脑，手游手柄虽然能提供较好的手感和操作体验，大部分的外形又不适合随身携带，另外也极少有能连接多个蓝牙设备的手机和平板电脑，能让用户享受蓝牙耳机和蓝牙手柄配合的快感。

尽管未来的电子娱乐和游戏平台将会是什么样子，我们仍然无法得知，但相信会变得更加美好，也希望大软能在未来，陪伴大家共享这份美好。P



■图12：微软和百视通联合发布Xbox即将进入内地的消息


■图13：AMD在Fury显卡中首次使用的HBM内存（绿圈内），它将成为未来显卡甚至PC内存的主要选择

大软20年封面游戏编年史

《大众软件》自1995年8月创刊至今走过了整整20个年头，在此期间电脑游戏从简单粗陋走向华美精致，从个人单机迈入网络世界，新的游戏类型不断被开创出来，伴随着几代玩家的成长，涌现出许多令人难以忘怀的经典。值此大软20周年之际，我们发现历年的大软杂志封面正如一扇扇游戏历史之窗，透过它们便可一窥电脑游戏近20年来的发展进程。为此我们汇集了《大众软件》20年全部杂志封面，挑选出各年份中最具代表性的封面，并以此为线索历数每一年当中出现的经典游戏大作（其中也有反义的“大作”）。希望大家能在回顾大软历史的同时，也能够对与大软密不可分的电脑游戏的演变历程有所了解。





第1~5期（月刊） 单册64页 社长：边晓春 主编：孙月湘



1995年，正是国内电脑游戏产业蹒跚起步的时间，《大众软件》于1995年8月创刊，可谓正应其时。1995年游戏共出了5本杂志，介绍了当时以及此前出品的精品游戏。8月刊这本创刊号，介绍的主要游戏就是暴雪的《魔兽争霸》。

如今的玩家，大多听说过“暴雪出品必属精品”这句话，事实也的确就是这样。但在1995年时，暴雪不过是通过《魔兽争霸：人类与兽人》这款游戏让玩家看好的潜力股。《魔兽争霸》很多地方借鉴了更早的“沙丘”系列，但其用快捷键的操作方式以及不同阵营的关卡剧情模式等设定，此后都成为此类游戏遵循的标准。

创刊号中提到的另外两款重要的游戏是《三国志IV》和《天使帝国II》，这两款游戏的制作者分别是日本的光荣和中国台湾的大宇。是的，从那时起，暴雪、大宇、光荣就是常伴玩家耳边的的名字，相信在此后的文字中，大家将会不时地看到这些名字。为我们带来那么多好玩的游戏，感谢它们。

《三国志IV》被称为史上最出色的回合制策略游戏之一，确实是当之无愧，如今《三国志》这个系列要出第13代了，依旧有老玩家对其念念不忘就是明证。

《天使帝国II》带有强烈的西式剑与魔法的特色，是国产战棋游戏的佳作之一，虽然由于后续作品的不给力，这个系列已渐渐被玩家遗忘，但大家想想，在那个国产游戏刚刚起步的年代，我们有各种类型的游戏可玩，萝卜白菜，总有你的爱，不像现在，除了仙侠游戏，就没有别的了。

在9月刊中介绍的重头游戏包括《轩辕剑外传：枫之舞》和《太阁立志传》，是前面提到的大宇和光荣的作品。“枫之舞”是大名鼎鼎的国产三剑之一的《轩辕剑》系列的立基之作，系列雏形在这一作就已奠定。

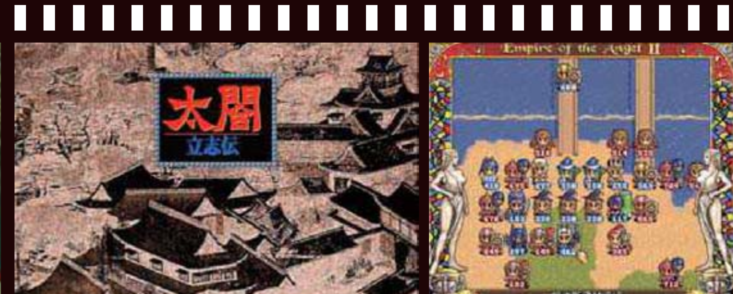
光荣公司的作品繁多，最有名的是《三国志》《信长的野望》及“无双”这三大系，但就游戏的创意构思等方面而言，我个人认为《大航海时代》《太阁立志传》这两个系列更为出色一些。“太阁”系列包含角色扮演、养成、策略等诸多成份，如今看来这算不得什么，不过在20年前出现这样的作品，就足够惊艳，可惜该系列目前处在暂停开发的状态，希望可以尽快看到后续作品。

接下来出场的，是本年度的绝对主角——《仙剑奇侠传》，这款游戏发行于1995年7月，荣获了数不清的游戏奖项，获得了玩家们无数的赞誉，霸占大众软件TOPTEN排行榜榜首数年之久，奠定了“国产游戏仙侠独大”的根基，成为国产游戏最优秀的代表。对于这款游戏，赞美的话不需要再多说，时间已经过去了20年，经典会永恒地存在于玩家的记忆中。

上世纪的九十年代，是回合制策略游戏的黄金时代，接下来要介绍的《信长的野望——天翔记》和上文提到的《三国志IV》是其中巅峰之作。“野望”系列如今出了十几代，如果你针对一直追着玩的老玩家做调查，选出其中最满意的三代，相信“天翔记”必居其一。

《银河英雄传说》系列也是地道的回合制策略游戏，与“野望”系列和“三国志”系列不同的是，后两者依托于真实的历史时期及历史人物，而“银英传”依托于田中芳树的同名科幻小说。小说有足够多的粉丝，游戏也就有足够多的拥趸，如今的大量知名游戏IP出手游，道理也是一样的。









1996年

第6~17期（月刊） 单册80页 社长：边晓春 主编：孙月湘



在回顾1995年游戏时，我们曾说过上世纪九十年代是回合制策略游戏的黄金时代。其实在那时还有一种游戏类型大行其道，而现在则趋向没落——那就是战棋类游戏，《三国志英杰传》《炎龙骑士团II》都属于这种类型。

《三国志英杰传》是该系列的首部作品，这个系列实际上共有5部作品，“英杰传”“孔明传”“曹操传”大家应该都知道，剩下的“毛利元就传”和“织田信长传”知道的人可能就少多了。“英杰传”这个系列游戏构架极为出色，是日系战棋游戏代表作之一，游戏难度适中，但可研究琢磨之处甚多，很多玩家写的游戏心得已经上升到学术论文的层次。游戏推出之后，一直有玩家在利用其构架开发MOD产品，有些MOD的水准不输于原作。

《炎龙骑士团》是汉堂的经典游戏系列，在无数玩家心中留下了永恒的感动，2代“黄金城之谜”更被认为是最为出色的战棋游戏之一。游戏的平衡性极高，不同职业间相生相克能给玩家带来更多的思考，而充分利用每个角色的特长互相配合协同做战，进而获得战斗的胜利正是战棋游戏的最大乐趣所在。

在回合制策略游戏大行其道之时，即时战略游戏也慢慢成长起来，先后出现的《魔兽争霸》《命令与征服》《星际争霸》，为此类型游戏定下了几乎所有要遵循的标准。

关于即时战略游戏，还有一个可能永远没有结论的辩论，那就是到底平衡性重要还是爽快感重要？平衡系的“魔兽”和“星际”成功了，爽快系的《命令与征服》也成功了，辩论的结论似乎也就不重要了。

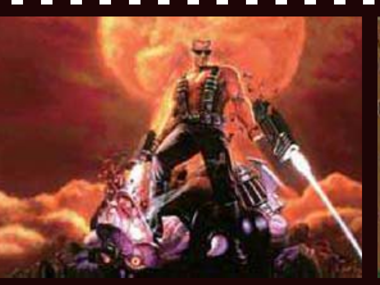
《官渡》大概是国内制作公司对即时战略游戏类型的首次尝试，前导公司为此做了大量的投入，游戏宣传效果也不错。《官渡》还是国内第一部基于Windows 95平台的游戏，设计构思上都有独到之处，但是在程序开发方面出现了比较多的问题，具体来讲就是AI低下且Bug多，不过作为先驱者还是值得尊敬的。

《魔法门之英雄无敌》本是《魔法门》系列的一个衍生产品，在国内受欢迎的程度却更高。这可能和智冠公司在国内代理销售了中文正版有关。彼时智冠代理销售了一大堆各色游戏，质量良莠不齐，但由于价位相对亲民且可挑选余地较大，还是大大地造福了玩家。

《魔法门之英雄无敌》也是回合制的策略游戏，这款游戏给玩家留下了非常深刻的印象，一则是因为它惊艳的画面和音效，二则是因为这款游戏可能是很多玩家接触到的最早的西式剑与魔法的游戏，让人眼界大开。

“英雄无敌”到现在仍有续作推出，这个游戏系列命运多舛，经历极为曲折，这里不再多说，下文自会提到。不过要说起经历传奇，它显然不及接下来出场这一位——《毁灭公爵3D》，同样给玩家带来了惊艳的感觉，包括《毁灭战士》（DOOM）和《雷神之锤》（Quake）系列，早期的FPS都是如此，于是玩家顺理成章地等待续作出现，这一等就是十多年，游戏的名字也就变成了“永远的毁灭公爵”，意思是永远都等不到出的毁灭公爵。当然，这个游戏最后还是出了，那是2011年，不过已经没多少人有兴趣去玩了。

本年度最后出场的是《雷曼》，这个没有胳膊没有腿（当然手脚是有的）的小精灵给玩家带来了足够的喜悦，也让玩家记住了UbiSoft这家法国公司，UbiSoft（现在叫育碧）也籍由此作，在国内站稳脚跟。



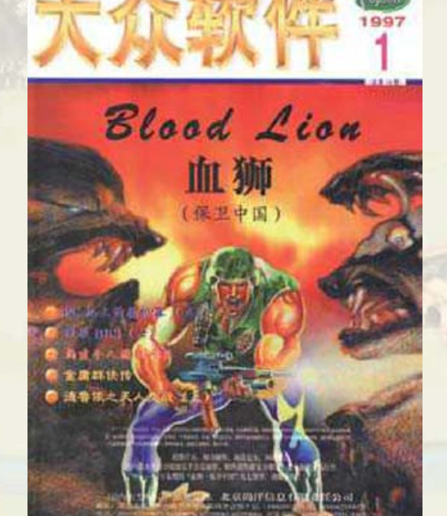






1997年

第18～29期（月刊） 单册80页 社长：边晓春 主编：孙月湘



1996年，NOD和GDI的大炮、坦克让玩家见证了即时战略游戏的神奇，《命令与征服》也因此成为了一派宗师，成为他人效仿和追赶的目标。

到了1997年初，有一款国产游戏号称可以超越《命令与征服》，它的名字叫《血狮》，当时国内各大游戏媒体（包括《大众软件》）都开始刊登《血狮》的彩版广告，页面上是一个身穿迷彩服的中国士兵，配以一些很有煽动性的广告语，加之抵御外辱的游戏题材，在当年让国内绝大多数玩家的热血就这样勃发起来。

这款游戏于1997年4月27日正式发售，结果是灾难性的，我不想再浪费篇幅来描绘这款游戏的拙劣以及玩家的愤怒与伤心。“血狮事件”对国产游戏业的伤害无法估量，到了说起国产烂游戏言必称“血狮”的程度。直到十八年后的今天，其恶劣的影响依旧存在。

当然，国产游戏也不都是《血狮》这样让人失望的，差不多同时间玩到的《金庸群侠传》，带给玩家们的游戏体验非常出色，此游戏把金庸先生“飞雪连天射白鹿，笑书神侠倚碧鸳”14部小说中人物、事件融为一体。玩家可自由选择游戏路线，游戏的剧情是开放的，游戏地图也是开放的，玩家在游戏中可以走善良路线也可以走邪恶路线。这样高自由度的游戏在当时是罕见的，至今仍为玩家所津津乐道。该游戏玩家自制的MOD数量很多，质量也相当高，从一个侧面也反映出玩家对该游戏的推崇和喜爱。如今，开发《金庸群侠传》的河洛工作室重组，新作品也在近期推出，希望可以让玩家找回当年的感觉。

说完国内说国外，接下来出场的是暴雪的招牌作品之一——《暗黑破坏神》，这款游戏的影响深远，明确了ARPG的游戏类型，以致于跟风者无数，当年有一大票游戏被称为“暗黑like”，左红右蓝的生命值、魔法值显示方式，直到现在还随处可见。

与现如今“枪车球”游戏当道不同，在上世纪末的时间段，有不少非常具备自身特色的游戏出现，往往能让玩家眼前一亮。有不少游戏公司专注于开发具有自身特色的游戏产品，这些公司如今基本都不存在了，不过还是要感谢他们当年的尝试和努力，为玩家留下了一大票精品游戏，下面例举几款具有代表性的作品：

《粘土世界》属于解谜类游戏，极具创意及可玩性，返璞归真地游戏过程中用橡皮泥制成了卡通味十足的人物与道具，绝对可以让玩家眼前一亮。游戏的谜题难度适中且在游戏过程中都会给出提示，这种小清新的游戏风格令人怀念，期待复刻版。

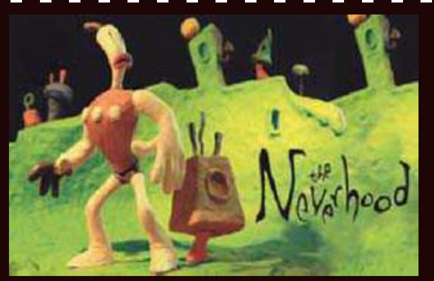
《无声狂啸》应该是1995年Cyberdream公司出品的，不过此类冒险游戏如果没有汉化的话，玩起来会很吃力。在那个时代，国外很多好游戏因为没有汉化而被玩家错过，确实是一件憾事。从这一点上来说，《无声狂啸》很幸运，有了汉化版。《无声狂啸》可能是游戏史上第一个批判现实主义的冒险游戏，改编自哈伦·埃里森同名小说，游戏充分暴露了人性的黑暗面，会给玩家带来不同以往的游戏感受……I Have No Mouth, And I Must Scream。

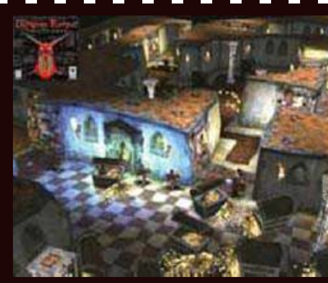
长久以来，游戏的主角都是正义的化身，而1997年牛蛙公司推出《地下城守护者》，则颠覆了这种传统观念，玩家在游戏中扮演地下城里的恶魔守护者，对抗来自地上世界中自诩正义的人类英雄，保护地下城中的财宝不被他们掠夺，同时还要摧毁有竞争关系的其它地下城主们的势力。这在当时，是超乎寻常的游戏设计思路。

好游戏很多，能让玩家总记得的游戏并不多。









1998年

第30~41期（月刊） 单册112页 社长：关家麟 主编：孙月湘



1997年时，在玩家心目中，微软只是个操作系统和应用软件生产大厂。微软出游戏？那时候可是新闻，不过大厂始终是大厂，《帝国时代》确实是大手笔，游戏的类型是即时战略，构架背景甚至可以说是整个人类文明史。游戏画面精细、操作便捷，虽说因为游戏节奏的问题联线对战可玩性一般，但在那个时代有条件联线的玩家也没多少。

如果问谁是最有名的游戏女主角？劳拉·克劳馥即使不是唯一人选，至少也是最有力的几名候选者之一。傲人的身材和矫健的身手给玩家留下深刻的印象。但我必须告诉你，早期的“古墓丽影”玩起来和现在区别很大，我玩《古墓丽影》1代时电脑上装的是一块销量惊人的国民级显卡（几乎是机机必备），但游戏效果惨不忍睹，贴图经常出错，露出一大片的白，这哪里是什么丽影，分明是鬼影呀……发这些牢骚，是想告诉大家，游戏，或许才是硬件发展的动力……不过感觉从《古墓丽影2》开始，硬件瓶颈慢慢消失，古墓丽影才慢慢地真的成为“丽影”。

如果问国产游戏厂商哪个最出色？答案可能五花八门，我的答案是大宇资讯，并不是因为《仙剑奇侠传》，也不是因为《轩辕剑》，而是因为在那个时代，大宇确实推出了很多不同类型的游戏系列，除了“仙剑”“轩辕剑”，还有《大富翁》《明星志愿》，每一个都可圈可点，接下来要说到的《阿猫阿狗》也是这样，这是一款充满童趣的游戏，全卡通的风格配上有趣的猫狗角色，讲述一位名叫乐乐的小朋友在猫猫狗狗朋友的帮助下，打败黑心企业家妄图霸占小镇图谋的故事，游戏中风趣幽默的对白给玩家带来了无数的欢乐。

游戏做好了就出续作，玩家这么期盼，是盼着有好游戏玩，厂商想这么做，是因为可以有更多的钱赚，这是奇怪的双赢局面，现在市面上相当多的好游戏，名字上都带着数字序号，就证明了这一点。不过要想双赢，至少游戏质量要有保证，可并不是每款续作都能做到这一点，做烂尾的不少，更多的是不过不失，游戏本身还可以，但没有达到玩家的预期，比如说……《沙丘2000》。

《三国志VI》是光荣公司从DOS系统向Windows系统转型期间的作品，界面看起来更像是Windows应用程序。经历了4代和5代的巅峰期后，《三国志VI》显然没有达到玩家想象中的高度，不过游戏还是有不少令人振奋的亮点，比如说战斗系统中的半即时制，又比如说武将单挑可以手动控制等等。

前文已经说过，《大富翁》系列是大宇公司的杰作，这其中4代最为出色，经过1、2、3代的积淀，《大富翁4》表现出了一个游戏系列的成熟，但走上巅峰或许就意味着以后只能走下坡路，从《大富翁5》加入即时成分开始，这个系列就跌跌撞撞地一路下滑，令人为之一叹呀！

《美少女梦工场——梦幻妖精》是该系列的第三部作品，游戏的画面音效对比之前的作品进步不少，游戏在育成系统上有了较大的突破，加强了父女间的互动，让玩家更有了“养女儿”的感觉，但取消了一、二代中很好玩的的武者修行系统，让老玩家们感到不爽。不过总体来说，在PC上玩养成游戏，也没有太多的选择。









1999年

第42~65期（半月刊） 单册88页 社长：关家麟 主编：高庆生



纵观1999年全年在PC平台发售的游戏榜单，重要的作品着实不少，其中就包括有一些影响至今的作品，比如《半条命》，开启了FPS游戏的一个全新时代。又如策略大作《魔法门之英雄无敌3》，至今仍被众多玩家所怀念。

《英雄无敌3》是很多玩家心目中“英雄无敌”系列最好的一代，绝大多数玩家也是因为三代才认识了“英雄无敌”。作为一款策略战棋类游戏，玩家需要让英雄不断探索世界，收集资源、管理要塞、完成目标。在那个电脑还被称作计算机的年代，游戏里65000色的精美画面，在当时绝对是第一流的！

“发行于1999年的《英雄无敌3：埃拉西亚的光复》中有8个种族，分别是城堡、塔楼、壁垒、要塞、据点、地狱、墓园、地下城，每个族都有7个等级的兵种，每个兵种都有升级模式，再加上6个中立兵种，共有118种兵。每个族都有分力量型英雄和魔法型英雄，每个英雄可以带领7队兵，以及，英雄特技！”不要惊讶，说出这些详细的游戏数据对于玩过《英雄无敌3》的玩家们来说是轻而易举，如数家珍！

《英雄无敌3》这款经典之作自1999年发行至现在，已经度过了漫长的16年光阴。但经典的作品永远不会被岁月扼杀而趋于平淡，反而会在玩家心中占据着一个不可替代的地位。为了让老玩家在今天仍然可以回味经典，以及新玩家仍然可以有机会接触经典，育碧特意在2015年初发布了重新制作的《英雄无敌3HD高清版》，游戏支持PC、iOS及安卓平台。

《英雄无敌3HD高清版》基于高清屏幕分辨率重新制作，同时，重制版也保留了原版的联网对战，包括大家怀念无比的热座模式，不过内容方面重制版本仅会基于《魔法门之英雄无敌3：埃拉西亚的光复》，并不会包括“末日之刃”和“死亡阴影”等扩展包。据说，这些扩展包的源代码已经“遗失”，这实在是一件憾事！

除了以上两者以外，《心跳回忆》成为我国玩家恋爱游戏的启蒙之作。光荣推出了《信长之野望：烈风传》与《大航海时代4》，后者成为该系列最后的单机作品，直到15年后的2014年才推出《大航海时代5》，不过却变成了网页游戏，并于2015年移植为手游，这一历程不免让人感叹游戏业发展变化的沧海桑田。此外，由于当年RTS极为繁荣，因此1999年也出现了《命令与征服2：泰伯利亚之日》《家园》、《地下城守护者2》等里程碑式的RTS作品。

1999年对于国产单机游戏来说，其实也是一个从DOS时代全面跨入Windows时代的关键年份，因此在这一年里诞生的重要的作品也有不少，如台湾的大宇、汉堂分别推出了《轩辕剑3：云和山的彼端》（大陆地区是在2000年发售）与《天地劫：神魔至尊传》这两款日后影响深远的作品，而宇峻则推出了《新绝代双骄》，弘煜推出了《风色幻想》，分别开启了一段全新的RPG与战棋游戏系列之旅。奥汀则再接再厉地推出了《三国群英传2》，而大宇也推出了《明星志愿2》，TGL推出的《守护者之剑外传：无尽的宿命》也是该系列的第二部作品。

在大陆游戏厂商方面，值得我们记住的作品有金洪恩推出的RTS《自由与荣耀》，当然谁也没想到当时这个单机研发团队日后会成长为端游巨头完美世界，而金山则推出了爱国战争题材的SLG《决战朝鲜》。当然这一年里，尚洋科技继《血狮》之后还推出了著名的RTS烂作《烈火文明》。









2000年

第66~89期（半月刊） 单册128页 社长：关家麟 主编：高庆生



2000年在PC平台诞生的游戏中，要论对后世的深远影响，首推暴雪的里程碑大作《暗黑破坏神2》，这部作品对后世的许多单机ARPG以及MMORPG都产生了极为深远的影响，至今仍为诸多玩家所痴迷，哪怕是2012年后暴雪推出了《暗黑破坏神3》。

《暗黑破坏神2》中的技能树是现今大多RPG技能树系统的鼻祖，在《暗黑破坏神2》出现以后，更多的RPG中广泛运用技能树来规划自己的技能系统，玩家可以在很多RPG中看到技能树的身影，不管是国内的还是国外的，就连暴雪自己后来的作品《魔兽世界》也引用了“树”来规划每个职业的天赋分配。

《暗黑破坏神2》中的经典控制面板和熟悉的红蓝球体被《传奇》《奇迹》《地下城与勇士》《名将三国》等大量网络游戏引用，还有《暗黑破坏神2》剧情中获得的合成工具，也被用来作为很多游戏中的装备合成加工方式，另外还有符文、雕文、装备的砸孔、镶嵌等游戏系统，也均起始于《暗黑破坏神2》。

《暗黑破坏神2》的战网设定概念在当年也是相当的超前，对于当时文字MUD刚开始流行的时代来说，网络游戏的设想也逐渐开始形成。而后，就有了ORIGIN公司的《网络创世纪》等玩家熟悉的经典，而实际上《暗黑破坏神2》对于网络游戏的发展也同样具有“鼻祖”级的地位。

除了《暗黑破坏神2》外，当年值得关注的欧美厂商大作还有微软的《帝国时代2》，EIDOS的《古墓丽影3：失落的神器》，EA的《极品飞车：自由驰骋》，育碧的《雷曼2》、3DO的《魔法门8》等。而对于较少专注于PC平台的日本厂商而言，也有光荣的《三国志7》，以及CAPCOM的《生化危机3PC版》以及《恐龙危机PC版》等。

对于国产游戏来说，2000年同样是一个十分重要的年份，比如大宇发布了经典作品《轩辕剑叁外传：天之痕》，至今仍是这个拥有25年历史的单机系列产品中最受玩家欢迎的。同年台湾厂商发布的重要产品还有，智冠推出了金庸小说改编的《鹿鼎记2》《新倚天屠龙记》以及《三国演义3》，宇峻推出了《新绝代双骄2》，弘煜推出了《风色幻想SP封神之刻》，汉堂推出了《疾风少年队》，大宇推出了《霹雳奇侠传》等。当然以上均为RPG，值得注意的是华义推出的模拟经营游戏《中华一番客栈》，以及英业达推出的《虚拟人生2》也属于佳作。

对于大陆厂商的作品而言，金山推出的RPG《剑侠情缘2》无疑是最为成功的作品之一，其销量达到了创纪录的20万，其中谢雨欣演唱的游戏主题曲《天仙子》仍被无数玩家所惦记。同样，目标软件推出的RTS《傲世三国》也表现不俗，成为第一款在E3上展出的国产游戏，甚至是国内第一款打入全球游戏排行榜TOP100作品。

2000年5月，在众多大型一线游戏商云集的美国E3展上出现了国产游戏公司的影子。目标软件的《傲世三国》被欧洲游戏发行商Eidos相中，并且在其展台商展出了这款相当精美的国产即时战略游戏。让国内的游戏媒体都鼓足了劲为其呐喊助威。值得注意的是，《大众软件》还在当年首次报道了网络游戏《网络三国》，这是一个新时代的开端。









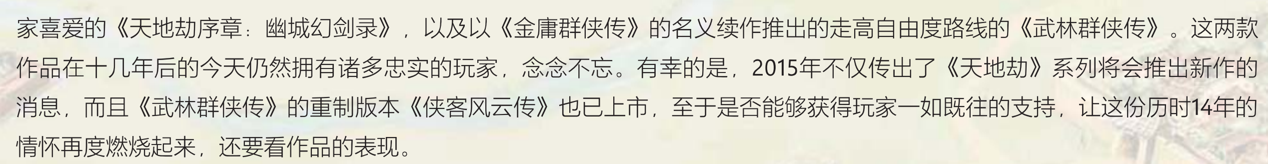
第90~113期（半月刊） 单册176页 社长：高庆生 主编：裘聿纲 2001年



2001年的国外单机大作其实不算少，不过由于国产游戏的崛起，以及网游的兴起，登上《大众软件》封面的国外单机产品数量降低了不少，但值得我们注意的仍有世嘉的《樱花大战3：巴黎在燃烧吗》以及EIDOS的《盟军敢死队2》《古墓丽影历代记》，另外还有《猴岛小英雄4》与《杀手代号47》也是佳作。

从2001年《大众软件》的封面来看，国产游戏已经与国外游戏分庭抗礼，事实上这一年也正是国产游戏黄金时代百花齐放的极为重要的一年。如果将这一年里的重要作品列出来的话，那么将会是一长串的名单，其中台湾厂商出品的就包括：大宇的《新仙剑奇侠传》《仙剑客栈》《大富翁5》《轩辕伏魔录》，智冠的《武林群侠传》《仙狐奇缘》《仙狐奇缘前传水火金雷》《新蜀山剑侠传》《蜀山外传紫青劫》《浣花洗剑录》《寻秦记》等，汉堂的《幽城幻剑录》与《致命武力》，宇峻的《超时空英雄传说3：狂神降世》与《楚留香新传》，奥汀的《堕落天使》、TGL的《神月纪事》，弘煜的《幻翼传说：露卡的魔兽教室》，昱泉的《新神雕侠侣2》《笑傲江湖2五岳剑派》《风云2：七武器》，光谱的《三国立志传》，龙爱的《三国英豪》等等。

如果以次年台湾游戏产业最具指标性的年度大奖——第六届"GAME STAR游戏之星"的最终获奖名单来看，RPG里最为重要的是以剧情与游戏设计等出众品质赢得无数玩家喜爱的《天地劫序章：幽城幻剑录》，以及以《金庸群侠传》的名义续作推出的走高自由度路线的《武林群侠传》。这两款作品在十几年后的今天仍然拥有诸多忠实的玩家，念念不忘。有幸的是，2015年不仅传出了《天地劫》系列将会推出新作的消息，而且《武林群侠传》的重制版本《侠客风云传》也已上市，至于是否能够获得玩家一如既往的支持，让这份历时14年的情怀再度燃烧起来，还要看作品的表现。



当然，2001年还有一个不可不提的《新仙剑奇侠传》，虽然它只是个炒冷饭的复刻作品，但《仙剑奇侠传》的名号注定让它绝不能被忽视。时至今日，《仙剑奇侠传》系列也迎来了第六代产品，并且衍生出包括手游、页游、端游在内的各平台游戏，以及电视剧、舞台剧、小说，未来还将拍摄电影，改编动漫作品等一系列的泛娱乐化产品，共同将这个IP一起做大做强。

而在大陆厂商方面，金山推出了复刻1代的《新剑侠情缘》以及《剑侠情缘外传：月影传说》，继续受到玩家的欢迎，依然取得了极高的销量，不过也在此后，金山开始放弃单机游戏的制作，转而开发起了以《剑侠情缘网络版》为代表的网络游戏，《剑侠情缘》单机版就此终结。但随着近年来泛娱乐化浪潮的来袭，金山西山居也传出了以《剑侠情缘网络版3》里的超人气NPC谢流云的身世经历为素材，制作单机版《剑侠情缘之谢流云传》的计划，不过目前还没有更多的消息曝光。此外第三波在2001年推出的《三国赵云传》是一款模仿"暗黑"的国产RPG佳作，而金洪恩则推出了《自由与荣耀2》，随后公司改组并更名为欢乐亿派，并推出了《自由与荣耀2威力加强版》。

在这一年里，盛大推出代理自韩国的网络游戏《热血传奇》并一炮而红，不仅开启了一个全新的游戏时代，而且还缔造了盛大这一互联网巨头公司。随后，网络游戏也逐渐蓬勃发展起来，其中登上《大众软件》封面的就有《石器时代》与《龙族》。











2002年

第114～137期（半月刊） 单册192页 社长：高庆生 主编：裘聿纲



在2002年里，共有7款国外单机名作登上《大众软件》的封面。十几年后再次看来，这些游戏的确是经得住时间考验的优秀作品，比如暴雪推出了《魔兽争霸3：混乱之治》，成为日后电子竞技的重要作品，EA推出了《战地1942》，当然还有《荣誉勋章》《FIFA世界杯》与《极品飞车》系列几乎每年一作的快餐产品。由于中文版的引进比较晚，第二十期还出现了2000年发售的《博德之门2》的封面广告，不过这也说明了经典作品是经得住考验的。时至今天，《博德之门2》仍然是一款在欧美RPG史上地位显赫且不可动摇的里程碑作品。

相比之下，《英雄无敌4》就没有这么好运了，在当年《英雄无敌3》大获成功之后，《英雄无敌4》备受期待，但游戏上市后却备受争议。原因是从3代到4代的变化太大了，让一部分老玩家感到失望，不过游戏也成功地吸引了一部分新粉丝。时至今日，虽然3DO早已倒闭了，但《英雄无敌》系列仍在延续，畅游乐动已于2015年4月份的发布会上宣布代理《英雄无敌7》。

不过在2002年占据重头戏的还是当年的国产单机大作，如第一期《大众软件》封面上的《幽城幻剑录》，虽然是2001年底才发行的RPG，游戏中的各种高难度谜题与迷宫设计，再加上各种苛刻的主线与支线剧情触发条件，在当年就曾经创造了游戏官方攻略的销量高于游戏本体的奇怪现象，幸亏当年的《大众软件》及时刊登了8神经撰写的攻略，否则不知道还会难倒多少英雄好汉。不过游戏难归难，制作方面确实是极具诚意的，成为一部分核心玩家心目中难以逾越的“神作”。

除了2001年上市的《幽城幻剑录》外，刊登在《大众软件》封面上并真正在2002年发行的国产单机有《新剑侠情缘》《大富翁6》《秦殇》《小李飞刀》《三国群侠传》《轩辕剑四》《新绝代双骄3》。不过如果要在所有这些2002年出品的游戏里面选出最具代表性的作品，当属中国台湾厂商大宇资讯推出的《轩辕剑四》与大陆厂商目标软件发行的《秦殇》。

《轩辕剑四》是大宇首次推出的3D化的“双剑”作品，虽然3D技术还很粗糙，却是国产单机游戏画面向3D化转型迈出的重要一步。以今天的眼光来看，虽然《轩辕剑四》在该系列里的存在感不强，但从销量上来看，当年《轩辕剑四》的销量甚至还是《轩辕剑六》之前最高的一代，而由寰宇之星代理的《轩辕剑四》豪华版时至今日已成为国产游戏收藏家所珍视的宝贝，因此《轩辕剑四》在当年的大获成功也让大宇就此认定3D游戏是历史发展的潮流。《秦殇》是目标软件制作的一款动作RPG，从技术角度来看，《秦殇》也足以和当时的国外游戏比肩，从游戏引擎、优化、图像等硬指标来看都是当时世界顶级水准。这款游戏也像《暗黑破坏神2》一样支持局域网，并且可以接入战网进行网络游戏。总体来说，这款游戏存在创意不足的弱点，但就国产武侠RPG来说，却绝对是一款不容错过的精彩之作。《秦殇》的超高素质也让其在E3上得到了非常好的反响，媒体的反应异常强烈，它也是目标软件继《傲世三国》之后又一款在国外崭露头角的游戏。

在网游方面，2002年登上《大众软件》封面的有《魔力宝贝》《轩辕剑网络版》《奇迹MU》《大海战》，虽然这几款网游现在在大陆地区都已经停运了，但它们在网游历史上都发挥着极其重要的作用。而在今天的手游时代里，以《魔力宝贝》与《奇迹MU》IP而改编的手游如今仍然火爆异常，让人恍然感受到了当年原版网游的那份火爆人气。









2003年

第138~161期（半月刊） 单册200页 社长：高庆生 主编：Walker



进入2003年，网络游戏迎来了井喷式的蓬勃发展浪潮，从当年《大众软件》的封面来看，前后共有8款客户端网游上了封面，分别是《金庸群侠传Online》《三国演义Online》《天堂》《千年》《破天一剑》《传奇3》《剑侠情缘网络版》《仙剑传说RO》，而且其中的《金庸群侠传Online》《三国演义online》《天堂》与《传奇3》还分别占据了两期的封面，可见这些作品都是备受期待的大作。此外，值得注意的是，《大众软件》的封面上首次出现了手机版《大航海》的广告，这也是《大众软件》最早刊登的手游的广告，只是当年的手游还是功能机游戏。

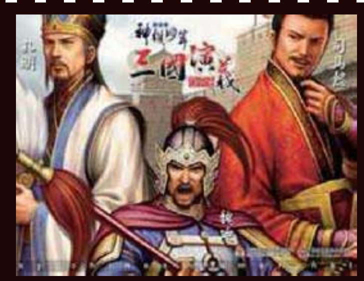
虽然这些网游在当年的期待度极高，但总因为各种各样的原因而导致一部分作品夭折了，如《金庸群侠传Online》《三国演义Online》《千年》《破天一剑》，而《天堂》则是最初由盛大运营，在2011年转交腾讯代理运营。《传奇3》最初是由光通通信运营，后交由盛大网络运营。《仙境传说RO》最初由智冠电子（游戏新干线）运营，2年后又交由盛大网络运营，到了2011年停运，2012年昆仑万维又再度重新运营，可谓命运多舛。

在以上这些网络游戏里面，至今仍在运营而且运营方不变的也就是《剑侠情缘网络版》了。《剑侠情缘网络版》在当年的大陆地区取得成功后成功输出到越南等东南亚地区，甚至一度成为越南的国民级游戏，取得了超过20万最高同时在线的成绩，占据了越南网游80%的市场份额，相当于越南的《传奇》。

虽然网游的发展如火如荼，但单机游戏也很繁荣，比如让无数玩家等待了8年的《仙剑奇侠传2》，堪称最受国内玩家期待的一款单机游戏，不过与它的期待值相比，《仙剑奇侠传2》作为在剧情上承接《仙剑奇侠传》一代的续作，在游戏品质方面虽然相比市面上的产品尚可，却难以承载得起这份持续8年过于沉重的期待，在当时甚至被一些激进的仙剑玩家称为最令人失望的作品。相反同年推出的《仙剑奇侠传3》则摆脱了《仙剑奇侠传》初代的人物与剧情背景限制，重新拓展了世界观，设计了一些新潮的角色与时尚元素，并以当年开始逐渐占据主流地位的3D画面形式推出，大受玩家欢迎，由此也让《仙剑奇侠传》的开发权限花落上海软星，而北京软星开发的《大富翁7》也于这一年与玩家见面。

除了《仙剑奇侠传2》外，在2002年底上市的《天地劫外章：寰神结》则成为汉堂在单机游戏时代的绝唱，也预示着单机游戏的黄金时代逐渐谢幕。但与汉堂在单机游戏时代退出市场不同，宇峻则开启了《幻想三国志》这一颇受欢迎的国产单机RPG系列作品，后来则先后推出了5款系列单机作品，成为仅次于大宇双剑的超人气国产单机系列。昔日《幻想三国志》的制作团队至今仍怀抱单机游戏梦想而坚持前行，在网游市场摸爬滚打数年后，随着单机市场的回暖，他们中的核心人员陆续选择了回归单机游戏市场，目前他们与一些优秀的同事正在以虚幻4引擎打造全新IP的单机RPG《神舞幻想》。

国外单机大作里如日本光荣一直推出的持续受欢迎的策略游戏《三国志9》，CAPCOM移植PC的动作游戏大作《鬼武者》，以及EIDOS的《冠军足球经理4》与《盟军敢死队3》，Rockstar的《马克思·佩恩2》，以及微软的《地牢围攻2》等，都是当年品质优秀的单机游戏大作。







2004年

第162~185期（半月刊） 单册200页 社长：高庆生 主编：王晨



虽然在这一年网络游戏已经开始蓬勃发展，例如暴雪的《魔兽世界》在这一年诞生，而后改变了整个网游时代，但国外单机大作仍然佳作频出，并占据了这一年《大众软件》绝大多数的封面位置，而国产单机游戏则呈现出了最后的繁荣景象。

在这些登上大软封面的单机作品中，欧美厂商的优秀作品占据了主导地位——既有冒险解谜游戏《代号13》，也有恐怖生存游戏《寂静岭4》，还有动作冒险游戏《波斯王子：时之沙》《细胞分裂2：明日潘多拉》，以及FPS游戏《毁灭战士3》，动作角色扮演游戏《圣域》，以及模拟类游戏《模拟人生2》，当然也少不了EA的两大系列单机游戏“FIFA”与“极品飞车”的年度新作，而日本厂商则只有光荣的《太阁立志传5》。在国产单机方面则有《秦殇前传：复活》《轩辕剑外传：苍之涛》《富甲天下4》《仙剑奇侠传三外传》这四款。《秦殇前传：复活》是目标软件继《秦殇》后再度推出的ARPG，虽然玩家对其评价不及前作，但仍不失为一款优秀的国产单机作品。而《轩辕剑外传：苍之涛》则以其错综复杂的时空观、感人至深的游戏剧情、电影般的CG动画以及令人深思的游戏主题，成为至今为止仍被很多玩家怀念的一代经典之作。光谱的《富甲天下4》则将强手棋类（又被称作“大富翁”类）的游戏玩法开创出新特色，结合了中国古代战争元素以及更加丰富的城池建设元素，同时保持了此系列游戏一贯的诙谐幽默的风格。

值得注意的是，在2004年的大软封面上，曾两次出现国产单机游戏大作《仙剑奇侠传三外传：问情篇》。大概是前作《仙剑奇侠传三》大获成功，销量突破50万套，让大宇资讯与寰宇之星备受鼓舞，认为凭借着《仙剑奇侠传》这块金字招牌就可以取得数一数二的销量，因此加大了投放广告的力度。事实上虽然《仙剑奇侠传三外传：问情篇》在当年的销量达到了40万套以上，但游戏的口碑却不及《仙剑奇侠传三》，甚至还因为迷宫过多而得到了“仙剑奇瞎转歪转：问路篇”的恶名，成为多年后仍然洗刷不掉的耻辱。

从《秦殇前传：复活》与《仙剑奇侠传三外传：问情篇》在玩家中的口碑来看，如果前作大受欢迎而导致续作备受期待的话，那么一旦续作的品质没有超越前作，则很有可能会让产品陷入一个相对的低谷。而如果前作风评一般的话，则续作反而可能更容易脱颖而出，比如《苍之涛》相对于《轩辕剑4》就是如此，虽然在销量上有所下滑，但在口碑上却是要远超《轩辕剑4》的。

在这一年登上《大众软件》封面的网游里面，有《魔兽世界》《剑侠情缘网络版》与《航海世纪》。这其中，时至今日《魔兽世界》的意义大家都知道了，十多年以来，已经有不计其数想取代《魔兽世界》地位的网游至今无一例外都失败了，而《剑侠情缘网络版》系列则干脆照着《魔兽世界》的模式打造出来一个中国武侠版的《魔兽世界》——这就是《剑侠情缘网络版3》，并经过多年的潜心研发与运营投入方有所成。至于《航海世纪》则成为蜗牛游戏首款成功打入海外市场的3D网络游戏，在我国网游史上也占有一席之地。









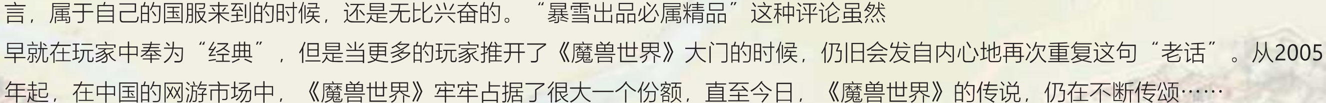
2005年

第186~209期（半月刊） 单册200页 社长：高庆生 主编：王晨



2005年，对“圈内人士”而言或许可以说是一个平淡无奇的年头，但是从“玩家”尤其是“网游玩家”的角度来说，这无疑是一个需要铭记的年份。年初的《半衰期2》以线上平台STEAM购买、更新游戏的方式对国内玩家来说绝对算是很另类的手段，但是到了今天，STEAM已经发展成了全球最大的综合性数字发行平台。而《魔兽世界》在2005年终于进入到中国大陆，开设了国服，“为了联盟”“为了部落”的口号也一直响彻至今日。而《风色幻想3》《阿猫阿狗2》《美少女梦工场4》《帝国时代3》等一批经典游戏的续作也在2005年出现在广大玩家的面前。

虽然STEAM平台并非是在2005年才开始使用的，但是借着沉寂了6年（1998～2004）才推出的续作《半衰期2》，Valve公司则是很坚定地表现出要强力推广STEAM平台的决心。《半衰期2》也凭借其自身过硬的游戏表现获得了广大玩家的好评，和《半衰期2》一起采用新引擎的《反恐精英：起源》，也为STEAM平台的推广添柴助力。可以说《半衰期2》和STEAM平台在2005年都获得了极大的成功。



《魔兽世界》终于来了！是的！2005年所有的游戏中，恐怕没有比这个更大牌更让玩家期待的了。虽然在2004年《魔兽世界》就已经有了海外服，但是对广大中国玩家而言，属于自己的国服来到的时候，还是无比兴奋的。“暴雪出品必属精品”这种评论虽然早就在玩家中奉为“经典”，但是当更多的玩家推开了《魔兽世界》大门的时候，仍旧会发自内心地再次重复这句“老话”。从2005年起，在中国的网游市场中，《魔兽世界》牢牢占据了很大一个份额，直至今日，《魔兽世界》的传说，仍在不断传颂……

当然，除了《魔兽世界》，另一个让很多中国玩家期待的则是《大航海时代》的新作品——《大航海时代Online》了。虽然关于《大航海时代》系列光荣公司官方宣布不会再开发新的单机作品，但是在2005年那个时代，很多国内玩家的启蒙游戏之一就是《大航海时代》系列，自然也会对该系列抱着相当的好感。2005年《大航海时代Online》的日服开始进行对外测试，但国服开放还需时日。

《风色幻想3》、《阿猫阿狗2》、《美少女梦工场4》、《帝国时代3》，这些对于当年的玩家而言，都是耳熟能详的系列作品的续作。既然是续作，那么自然难免会和前作做些比较，比较遗憾的是，在这些续作中，真正可以被称赞的基本没有。已经见识过太多游戏的玩家们开始对《风色幻想3》这种单纯画风造型尚可，但是剧情越发无趣的游戏说不，而《阿猫阿狗2》显然无法达到当年《阿猫阿狗》时的市场反响。《美少女梦工场4》也是和前作相隔甚久，玩家已经难以燃起当年养闺女的热情了。《帝国时代3》虽然画面优秀，但是在当年也的确是个硬件杀手，而且游戏本身除了画面之外并没有如当年《帝国时代》到《帝国时代2》时给玩家们带来的满足感。到底是制作方的诚意不足？还是作为玩家的我们在被太多游戏洗礼之后变得挑剔？这种问题恐怕没有人能够解答。而且，这种看似矛盾的存在，会一直影响着我们……

2005年，外人看似平凡的一年后面，则是国内的各种游戏资讯站更进一步重组、变革的时期，以早期个人站起家为形式的资讯站已经越发无法满足广大玩家的需求，综合性或者专业性，必须择其一作为自己的发展方向，而且随着大量资本进入到游戏资讯行业，很多基于兴趣或者专业性起家的个人站点也都选择或出售或入股等形式延续自己的发展。或消亡、或生存，一场在游戏资讯站方面的战争，已悄然打响……









2006年

第210～233期（半月刊） 单册200页 社长：宋振峰 主编：王晨



当很多玩家全心全意投身在“联盟”和“部落”事业中的时候，2006年悄然来到了。或许是众多厂商对《魔兽世界》的“霸道”心知肚明，2006年并没有什么真正可以算“巨作”“新作”的游戏出现在广大玩家面前。《极品飞车》依旧惯例一样推出自己的续作，《明星志愿3》和《三国群英传6》虽然依旧是经典系列作品的续作，但已经无法让玩家提起更大的兴致。如果说能有让玩家眼前一亮的作品的话，恐怕得算《英雄无敌5》和《古墓丽影：传说》了。而从2006年开始，越来越多曾经只是在主机上才有的游戏开始登陆PC平台。是多平台发售还是单平台独占？又一场看不见硝烟的战争打响了。

2006年3月，《大富翁8》出现在广大玩家的面前。没有铺天盖地的宣传，没有大张旗鼓的阵仗，悄然上市，静静地在货架的一隅等待着玩家去发现。和以往的《大富翁》系列相比，《大富翁8》更加丰富了游戏的剧情内容，而且通过加入隐藏条件来解锁特定角色的方式也丰富了游戏的玩法，同时游戏的场景也更加艳丽。但是这些依旧无法改变《大富翁》系列本身节奏拖沓缓慢的弱点，经过了太多游戏洗礼的玩家想要的是在很短时间内就能尝到全部味道的游戏，《大富翁8》显然无法做到，最终也只落得了个“叫好而不叫座”的结局。而《大富翁8》也成为了《大富翁》系列的最后一作。

因当年的“提督门”事件，日本光荣公司在中国大陆的业务在过去的近10年中基本一直属于停滞状态。而在2006年，《大航海时代Online》终于开设了国服，当年打着学习地理的旗号堂而皇之地在家长面前开心畅玩《大航海时代》系列的玩家，如今更可以和其他志同道合的朋友一起体验大型MMORPG的魅力了。可以说，《大航海时代》系列、《三国志》系列、《英杰传》系列这些光荣公司的经典游戏，培养并发展了第一批中国大陆的PC游戏玩家，对于这些玩家而言，《大航海时代Online》不仅仅是一个游戏，更是一种情怀，一种信仰。

3DO倒闭之后，喜欢《英雄无敌》系列的玩家一度担心这个系列将就此消亡。然而Ubisoft最终还是拿到了《英雄无敌》系列的版权，并且在2006年推出了该系列的第五代作品《英雄无敌5》。和前作相比，《英雄无敌5》使用全新的3D引擎打造的游戏画面更为精彩。而本作中英雄技能系统的改变则是最大的，甚至让很多喜欢该系列的老玩家们形成了完全对立的两个集团，有人认为改动是好的，应该接受和理解，同样也有人认为改动是完全对《英雄无敌》系列的颠覆甚至侮辱。无论哪种观点，其实都反映出喜欢《英雄无敌》系列的玩家对本作还是有着很深的感情的。

算上2005年的《真·三国无双3Hyper》，越来越多的主机游戏从2006年开始转移自己的注意力，留心PC平台上的潜在市场。除了光荣公司在这年将自己的《真·三国无双4Special》移植到PC平台，CAPCOM公司也将自己著名的《鬼泣》系列——《鬼泣3》搬上了PC平台。虽然这些游戏都算不得是新作，但是代表着传统主机游戏公司对PC平台开始进行市场拓展。以此为开端，曾经只在主机上独享的游戏越来越多地出现在PC平台，也有越来越多的新作发售时开始包括多个游戏平台。对广大国内玩家而言这固然是个好事，但从另一方面来说，传统的某一平台独占的销售方式已经开始显现出疲态，尤其是在游戏越来越多的时代，玩家的注意力是很容易被分散的，如果不尽可能多的抓住各个平台上的玩家，那么对厂商而言将是非常危险的事情，与其在单一平台上“抓”玩家，不如“广撒网”来尽可能多地争取其他平台的玩家。当然，主机党和PC党之间的战争，也因此而变得更加激烈。











2007年

第234~257期（半月刊） 单册128页 社长：宋振峰 主编：王晨

2007年伊始，史蒂夫·乔布斯宣布苹果公司将推出搭载自己iOS系统的智能手机iPhone。对于当时的人们来说，这不过是一条普通的新闻。在当年的手机市场里，三星、索尼爱立信、诺基亚、摩托罗拉等这些大牌厂商早已将市场份额分割殆尽，苹果作为一个手机行业的“新丁”，直接去向这些厂商挑战简直是不自量力的行为。然而当时的人们谁也想不到，这次看似“愚蠢”的挑战，将会对未来人们的生活造成多大的影响，同时对整个游戏行业，带来多大的变革……

《命令与征服》系列终于在这一年推出了第三代作品《命令与征服3》。然而，这是一个悲伤的故事。因为《命令与征服》系列的制作小组Westwood刚宣布《命令与征服3》的发行就被美国艺电（EA)宣布解散。此后又经历了数年，直到2007年，由EALA和小部分前Westwood员工参与制作的本作才出现在玩家面前。曾经开创了PC平台上众多热门即时战略游戏的Westwood在临终前宣布的《命令与征服3》，在2007年这个已经被网络游戏占据了大片市场的时代登场，显得颇为另类，也颇为感伤。

《仙剑奇侠传》在这一年推出了第四代作品。对于很多喜爱《仙剑奇侠传》系列的玩家而言，2007年的《仙剑奇侠传四》或许可以算是除了《仙剑奇侠传》以外在玩家心中地位最特殊的一代作品了。也许是掺杂了上海软星解散的特殊背景，游戏和整体基调从主题曲“回梦游仙”开始就已经隐隐流露出一丝哀婉，伴随着情节层层展开，一个个或喜或悲的故事逐步呈现在玩家面前，而当结局动画里主题曲再度响起，回到了作为终点亦是一切起点的青鸾峰，那个爱笑的红衣少女留给玩家的却只剩下了“爱妻韩菱纱之墓”几个大字，如何不教人唏嘘感叹？“寻仙”是《仙剑奇侠传四》的主题，“欲求仙道，先修人道，不明是非，何以为仙”，这种看似浅显的道理，又有几人真的能做到？进而放在游戏行业中，又还有几个厂商能做到呢？

就如前一年一样，《魔兽世界》依旧是很多玩家的主旋律，只不过这个主旋律在这一年开放了资料片《燃烧的远征》。更高的等级、更多的副本、全新的任务，让整个艾泽拉斯大陆的内容更加丰富，也让玩家们更加投入。不少玩家曾半揶揄地说，玩《魔兽世界》的出勤正点率甚至比上班还要准时。不过这不意味着其他游戏就没有机会走进玩家的眼中。

凭借上一年《古墓丽影：传说》的成功，Eidos在2007年推出了以《古墓丽影：传说》为引擎的作品《古墓丽影：周年纪念》。本游戏用全新的引擎重制了当年的《古墓丽影》初代游戏内容，而本作之所以叫《周年纪念》，也是为了庆祝和纪念《古墓丽影》系列以及劳拉·克劳馥的十周年生日。时隔十年，玩家再次重温当年的游戏，而且还可以通过全新的引擎感受更加细腻、丰富的《古墓丽影》世界。可以说，凭借着《传说》和《周年纪念》两个作品，《古墓丽影》系列成功地将濒临绝境的自己救了回来，重新赢得了很多玩家的喜爱，也正应了那句“欲求仙道，先修人道”的话。

在2007年，通过前几年的资本介入和方向调整，大多数游戏资讯站基本完成了转型、整合。综合性、专业性、敏锐性成为各个主要站点共同的特点，也正因为如此，各站之间要想牢牢占据市场份额，就更需要在保证综合性、专业性、敏锐性的前提下来打造属于自己的“个性”。只不过这种打造的“个性”，甚至为了追逐利益而不惜以损害他人还摆出一副“我是为了更多人”的“个性”，真的就可以大行其道吗？时间会给出答案，只不过，时间，已经不多了，不要忘记，苹果的脚步，已经越来越快了……









2008年



第258~281期（半月刊） 单册128页 社长：宋振峰 主编：王晨



2008年是国产单机游戏“小爆发”的一年，在这一年的大软杂志封面上，《轩辕剑外传：汉之云》《幻想三国志4》《三国群英传7》《富甲天下5》《风色幻想XX》《幻想三国志4外传》六款大作先后上镜，让人联想起曾经单机市场百花齐放的光景。不过这一年推出的五款新作，有四款成了系列“遗作”，在接下来的2009年，国产单机在“封面故事”上绝迹，使得这次爆发更像一次合眼前的回光返照……

今天再看这几款游戏，《轩辕剑》生存状况最乐观。虽然当年的《汉之云》质量、口碑在系列中都仅称中庸，但为日后的《云之遥》奠定了不错的世界观基础——这部DOMO怀着破釜沉舟觉悟做出的外传在玩家间交口称赞，成功打动大宇，让系列活下来了。

《幻想三国志4》及外传是这个系列的完结之作——与大多数国产单机不同，《幻想三国志》用四代游戏构建了一整套世界观，讲述了一个完整的故事，且这个“句号”画得还很圆满，可以说是“寿终正寝”的。且系列第三作质量不高，一度让人怀疑这款以“幻想三国”为背景的游戏做到第三代，除非另起炉灶重塑世界，差不多也到瓶颈了。这个时候掀起高潮来一场波澜壮阔的收尾，把最好的回忆留给玩家，其实对厂商和玩家都不是坏事，这款游戏给中国单机市场留下的积极因素远远超过遗憾，因此粉丝们不必太过介怀。

《三国群英传》系列在一代玩家心中的地位曾经可以比肩光荣的《三国志》，虽然同是策略游戏，但《三国群英传》靠其独特的横版千人会战系统提供了独一无二的游戏体验——即便放眼今天，对中国游戏厂商来说，研究一套独一无二的战斗机制仍是难事，且伴随着很大风险，可惜它的死也与这套机制有关。《三国群英传》的死，单机市场萎靡固然是主因，但另一方面，宇峻奥汀的过度开发导致品牌透支也是重要原因之一。《三国群英传》系列自1998年问世之后，在11年里共推出了9款产品（包括网游在内），近似“年货”。这样高频的开发节奏，制作组创意枯竭是完全可以预料的。事实上，系列在战斗系统上的改进到四代基本就停滞不前了，游戏的核心玩法在战斗，内政要素要严谨还是精简开发组反复尝试了几代都拿不定主意，改良只能瞄准其他方面，比如加入邪马台乃至神仙方怪之类的元素，几乎使系列从比较严肃的历史题材游戏变成了玄幻游戏，让很多玩家难以接受。《三国群英传》迟早会死：它的核心玩法——战斗系统在3D环境下不能很好的表现，无法适应时代潮流。但如果开发节奏放缓一些，玩家厌倦的不会那么快，或许还可以多撑几年，我们不知道当时宇峻奥汀的业绩是否真的那么严峻，要靠压榨性开发撑起财报。

另外两款游戏《风色幻想XX》和《富甲天下5》虽然一直有相当数量的拥簇，但SRPG和强手棋类型的游戏都是随着单机发展渐渐式微的类型——如今强手棋类游戏已接近绝迹，SRPG也变得愈发核心向，相对而言死得最不意外。

在本年度杂志封面上还有一款影响中国游戏业的产品就是《地下城与勇士》。由于腾讯代理外加复古的像素画面，为这款游戏招来不少是非。但有多少人骂它，就有多少人爱它，这款横版动作游戏确实填补了端游市场的一块空白，在相当长的一段时间里，DNF和DotA成为“网吧霸主”。就质量来说，DNF除了画面确实违逆潮流，它在其他方面的体验都还不错。除中国大陆外，如今在韩国、日本以及中国香港台湾地区也很流行，仅仅是因为“小学生”，腾讯和画面让它成了众矢之的……但无论如何，DNF开拓了全新的细分市场。之后，直接竞品不断涌现，连腾讯自己也在为这款已经7岁的游戏寻找替代品，却至今没有一款能取代它的地位。











第282～317期（旬刊） 单册160页 社长：宋振峰 主编：王晨



我们的封面故事时间推进到2009年。拿到这一年的游戏名单，我踌躇了：严格来说本年度杂志封面选择的游戏只有一款曾在国内上市，由娱乐通代理的《双星物语2》。虽然日后杉果游戏代理发行了《街头霸王4》的资料片《终极街霸4》，但那已经是2014年的事了，往常我们聊中国游戏市场时说“大小年”，可这近似“荒年”还是头一遭，实在让我怀疑时任编辑选图是不是故意的？好在因为中国游戏市场非常的“有特色”，没在国内正版上市并不代表这些游戏在中国没影响——中国玩家的自有渠道能玩到各种国际大作（你懂的）。

这一年对中国玩家乃至世界玩家影响最大的游戏无疑是《横行霸道4》（下称GTA4）——其实以现在全球游戏圈的形势和IP价值，只要《横行霸道》出新作，当年的ACE肯定是它，没有其他厂商叫嚣的余地。

GTA4是针对PS3和Xbox360平台开发的首部作品，标志着游戏迈向新世代的开端，而游戏品质也完全对得起“次世代”的称号。从“圣安地列斯”到4代改革之激进其实远超4代到5代的进化幅度，很多4代首创的系统作为经典元素被续作保留下来，这可能与5代未能坚决迈进PS4/Xbox One世代有关，不得不因为机能做出一些妥协。

首先，给笔者印象最深的设计就是游戏中的手机——作为一个被哥哥吹牛皮诓骗、身无分文到美国奋斗的异乡客，手机是主人公尼克与社会产生联系的纽带——不是工具，而是他的生命线。这种作用体现在游戏中的每个角落，不论是接取任务、购物还是单纯找NPC联络一下感情，都少不了这个小玩意儿。第二个传承至5代并且之后成为业界风潮的系统就是掩体射击。在2009年，掩体射击在业内还是个非常新潮的系统，采用的游戏并不多。Rockstar看中了这个系统对枪战真实性和策略性带来的巨大提升，于是果断引入，也为后代所继承。第三点就是设计了隐性的载具参数，使每辆车开起来手感都不尽相同，大幅提升了驾驶体验，更完善的载具设计也为GTA5全面引入车辆改装系统提供了条件，甚至有玩家认为，下一代GTA在驾驶手感上或许就能超越一些低端赛车游戏。

Rockstar是一家“例不虚发”的公司，在如今的行业氛围下依然坚持“慢工出细活”的传统，可只要出手，必定震惊世人。GTA4在发售首日就狂卖446万套，一举打破“单日最高收入的视频游戏”“单日收入最高的娱乐产品”两项吉尼斯世界纪录，超越了《光环》《蜘蛛侠3》《哈利波特与死亡圣器》等如雷贯耳的顶级产品，风靡世界。

2009年的另一个“爆点”是CAPCOM的当家名作《生化危机5》——然而这是个尴尬的游戏，我实在不知道怎么评价……

与GTA4一样，《生化危机5》同样是CAPCOM寄予厚望的革新之作，游戏继承4代的系统，将战斗体验发扬光大，而系列赖以成名的恐怖元素和极限求生玩法却被抛到九霄云外。游戏推出后，系列粉丝的谩骂不绝于耳，但另一方面这确实是打得最“爽”的一代《生化危机》，在全球狂卖650万套，似乎很对现代玩家的胃口和游戏节奏……此后，《生化危机》系列就在“口碑越烂，卖得越好；诚意之作，销路不多”的怪圈里无限循环——被交口称赞，力求还原系列本质体验的《启示录》销量不足百万，被玩家斥为“烂到史无前例的垃圾”的《生化危机6》反而畅销500多万套。莫说一个编辑，恐怕CAPCOM自己都对玩家口味拿捏不准了。









2010年

第318～353期（旬刊） 单册160页 社长：宋振峰 主编：王晨



2010年是圈内的“大年”，这一点从《大众软件》的“封面故事”可以直观感受得到——从1月的《实况足球2010》开始，涵盖了《使命召唤：现代战争2》《龙腾世纪：起源》《刺客信条2》《骑马与砍杀：战团》和《文明5》等众多如雷贯耳的名字，而对中国玩家影响最大的，无疑是《古剑奇谭》《轩辕剑外传：云之遥》和《星际争霸2》，不过这三款游戏当年的表现可谓是“冰火两重天”——因为当年的审批流程和尺度问题，酿成了很多今天游戏代理商还谈之色变的行业性悲剧。

作为上海软星集体单飞后的首部作品，初代《古剑奇谭》被玩家寄予厚望，而工长君率领浴火重生的烛龙也没有让玩家们失望。《古剑奇谭》讲述一个琴与剑、从上古绵延至今的友情、爱情和对命运的抗争故事，塑造了百里屠苏、欧阳少恭等一大批脍炙人口的角色。对喜欢“仙剑四”和上软的老玩家来说，在“古剑”中能找到许多上软风格与思路的传承，比如与主角纠葛不清、魅力十足的反派角色与明知不可为而为之的牺牲精神等。

在系统上，《古剑奇谭》也做了诸多尝试，比如加入QTE，在战斗上对回合制加以改良，引入热门的“家园”系统等，尽管从游戏体验上看这些创新并不都很成功，有些也没被系列继续沿用，但作为一家新公司的首款产品，能做出如此多的尝试还是显得非常有雄心和诚意，也一定程度改变了“国产单机路数万年不变”的印象。

初代《古剑奇谭》最终销量超过80万套，这是个在任何国家、任何市场都不容小觑的数字，为一个新品牌打下了坚实的基础，也让热爱国产单机的玩家看到了市场回暖的希望。相比之下《轩辕剑外传：云之遥》就没那么好运了。2010年1月，《云之遥》台版上市，4月资料片《兰茵篇》上市，而因为不明所以的审批问题，寰宇之星代理的大陆版直到2011年初才与玩家见面，至于资料片，则又是一年半以后的事了。受此影响，大批系列粉丝和核心玩家选择购入台版，本作台版销量超过20万套，可以说史无前例的畅销，反而大陆版仅售出8万套（一说是5万套），这对彼时刚失去“仙剑”代理权，视《云之遥》为“救命稻草”的寰宇之星造成了“会心一击”，尽管日后寰宇之星大量扶植独立单机游戏培养新品牌，却仍难挽江河日下的局面。最终，这家培育了整整两代中国玩家的老牌代理商积重难返，于2014年宣布倒闭。

这一年里另一个让玩家望眼欲穿的游戏就是暴雪的《星际争霸2》——让一代中国玩家等它等了十几年，却和《云之遥》一样，因为审批最终酿成一场“跨年度悲剧”。网易自2008年宣布代理《星际争霸2》，2010年7月，本作于全球上市——中国除外。此后“星际2”国服的上线日期就从坊间“舅舅”传言的9月一路延期到年内、次年3月，忍无可忍的玩家和F91等最早一批中国“星际2”职业选手纷纷转战外服。而即便在次年国服上线后，因为丧失了市场先机和月卡收费模式，在国服免费升级《虫群之心》前，一直处于半死不活的状态。

回顾这一年的中国游戏市场，我想关键词就是“审批”。2010年是国内审查制度的草创阶段，对有关部门和厂商双方，都还在彼此适应尺度界限在哪里。同时因为制度和程序的不完善以及各部门之间的权责关系，出现了一系列缘由不明、少则三月多则半年的“卡审批”案例，让业内至今都谈之色变。不过也有一个正面案例，那就是8月份国服WOW玩家时隔两年终于盼到了《巫妖王之怒》——但要知道，全球玩家在当年年底就剑指死亡之翼了……






2011年

第354～389期（旬刊） 单册144页 社长：宋振峰 主编：王晨



时间推进到2011年，这一年的杂志封面包括《轩辕剑外传：云之遥》《幕府2：全面战争》《仙剑奇侠传五》《英雄传说：零之轨迹》《英雄无敌6》《熊猫人之谜》等佳作。

在这几款游戏中，《轩辕剑外传：云之遥》在当年元旦首先上市，比起台版晚了几乎一年，大陆玩家终于见到了姗姗来迟的简体中文版——可惜如前文所述的原因，失去了市场先机的大陆行货与台版竞争已经没有任何优势，酿成了销量反不如中国台湾的尴尬局面。

这一年另一个国产游戏大事件就是《仙剑奇侠传五》的上市——这是上软解散、更换制作班底后推出的首部“仙剑”游戏，在当时引爆了话题性和国产单机的热潮。为了在风雨飘摇之下挽救这个陪伴一代玩家成长起来的传奇游戏品牌，玩家展现出了前所未有的热情与支持力度。“仙五”最终狂卖140万套，几乎是“仙四”的三倍，也是首款销量突破百万的国产单机游戏——而在一年以前，甚至我们大胆猜测一下，在“仙五”发售以前，对包括北软在内的所有国产单机厂商来说，百万销量仍然是个神话。这种火箭般的不科学销量蹿升可以理解为是上软的解散对广大盗版玩家进行了一次正版普法教育。即便在过去10年里，玩家见证过无数经典单机品牌的消亡，但看到“仙剑”也有灭亡的可能，这种感情冲击和其他游戏绝不是一个量级的。自“仙五”以后，只要国产“三剑”出鞘，再无销量低于30万的案例，其他单机品牌销量也整体上了一个台阶，让人看到了中国单机市场复苏的希望。这么看来，当年的“分家”风波给整个行业带来的正面影响反而更多。

有一说一，作为一款新团队的探索和试水产品，“仙剑五”本身素质确实难让玩家满意。两年后，北软推出“仙五前传”，品质过硬，获得了不亚于初代和四代的口碑，然而销量比起“仙五”却大幅“跳水”，在某种程度上，就是五代埋下的祸根。

另外，也是自“仙五”开始，前上软系、现烛龙系的粉丝和奉姚仙为“教祖”的传统“仙剑”粉丝展开了旷日持久的口水战，两大品牌玩家势同水火争斗至今，在每一家媒体的相关新闻里，每一个玩家社区里战得翻天覆地。

这一年的10月，碧汉网络在中国代理发行了《英雄无敌6》。《英雄无敌》也是个让中国玩家感到分外亲切的经典品牌，而且碧汉将此作视为育碧重启中国战略的试金石，对它寄予厚望，做了铺天盖地的宣传，还争取到了全球同步发售的难得机会，乃至游戏的铁质书页式包装盒都经过精心设计，让玩家觉得代理商诚意十足，因此游戏发售首周销量就突破10万，开局良好。然而一周以后，玩家发现游戏恶性Bug多如牛毛，低劣的优化和硬件兼容性甚至烧坏了不少玩家的显卡，能够打通游戏却没经历过一次死机、崩溃几乎是个神话。终于，针对游戏和育碧的攻击在全球范围内爆发，玩家吐槽制作组Black Hole（黑洞）真是“名副其实”，这款游戏成为了一个彻头彻尾的灾难，育碧的黑历史。在今天看来，恐怕只有《刺客信条：大革命》能与之比肩。受本作恶劣影响，育碧内部甚至讨论过无限期搁置《英雄无敌》单机续作的开发。不过最后，这个系列还是成功延续下来，《英雄无敌7》将于2015年内与玩家见面。我们希望这次育碧能拿出点诚意，即便不是为了玩家而是为他们自己——毕竟打造一个享誉世界、拥有十多年历史的IP，对哪家公司来说都不容易，这是宝贵的财富。







2012年

第390~425期（旬刊） 单册144页 社长：宋振峰 主编：王晨



2012年的《大众软件》杂志分量不低，“干货”不少，记载着许多游戏中的动人场面。游戏如人，我们不必全部了解，相反，往往是那些一闪而过的对白、画面，让我们深陷其中，无法自拔。2012年，你爱过那些游戏呢？

《蝙蝠侠：阿卡姆之城》，是“蝙蝠侠”系列的正统续作，告诉我们只要你有能力，疯人院院长一样能当市长。游戏推出一年之后，诺兰把自己的“蝙蝠侠三部曲”中最后一部搬上荧幕。而如今，Rocksteady也推出了“阿卡姆”游戏系列的最后作品——《蝙蝠侠：阿卡姆骑士》。

《上古卷轴5：天际》和《蝙蝠侠：阿卡姆之城》一样同为2011年年底的游戏，不同之处在于……至今没有续作的消息。听说Bethesda曾经想过推出续作，直到他们的膝盖中了一箭……

《心灵杀手》是2010年黑马游戏之一，用了两年时间，最终走到众多PC玩家面前。山姆·莱克再一次展现了出色的剧本创作功底，为玩家营造了一个充满诡谲想象的惊悚恐怖世界，同时游戏本身还采用了“剧集式”关卡设计，成为一部能用鼠标控制的精彩美剧。

《星际争霸II：虫群之心》，作为资料片，它也可以算是“星际2三部曲”中的第二部。尽管质量依然不错，但我们也许不得不承认，RTS可能无法再像当年那样了。2015年《星际争霸II》的第2个资料片“虚空之遗”已经开放预购，还有多少人能够保持对“星际”系列的信仰，保持自己的高APM呢？

《无主之地2》，堪称第一人称FPS版的“暗黑3”，靠庞大的武器库以及RPG式的人物属性技能提升吸引玩家，是一代的成功续作。从第一次与变异犬大战，到二作之中重新回到被污染的“火石镇”，“无主”系列陪我们度过了整整6个年头。想起几个月前那部颇有“无主”系列风格的电影《疯狂的麦克斯：狂暴之路》，让人感觉甚是亲切。

最终，我们的目光落到了《暗黑破坏神3》上。2012年5月15日，也是游戏中“暗黑2”故事发生的20年后，《暗黑破坏神3》终于正式登场。ARPG的经典之作得以延续，法师、猎魔人和野蛮人的形象伴随着熟悉的“DIABLO”字样出现在2012年7月的“大软”中旬刊上。

翻看更早期的“大软”杂志，早在1996年的杂志上便出现了“暗黑1”的身影，4年之后，“暗黑2”登场。现在想想，它也许是众多90后童年的难忘记忆——数不尽的装备和怪物，华丽无比的技能，打倒Boss之后的爽快感，我们在连游戏类型都叫不出来时就已经体验过了这样的神奇作品。而12年后的《暗黑破坏神3》能否复制当年的成功？在问出这个问题时答案似乎已经确定了：游戏在变，我们也一样。“暗黑3”疯狂点击鼠标的玩法放到今天已经略显单调，而纷繁复杂、随机掉落的装备也早已不是暴雪的专利，试想如果没有“暗黑”系列在前，也许“暗黑3”会被视为《火炬之光2》的模仿者吧。然而这并不妨碍《暗黑破坏神3》成为玩家们的宠儿，更重要的是，它完成了从单机到网游的蜕变，并且在推出3年后正式通过本地服务器与中国玩家见了面。对中国玩家来说，这是长达15年的等待。网游，也许是“暗黑”系列的另一种终结模式，因为有了网游不断更新内容的机制，玩家便不会像期待单机游戏续作一般地期待“暗黑4”了。记得《暗黑破坏神3》资深设计师曾在直播中表示一定会有“暗黑4”，但时间可能是20年后……未尝不让人唏嘘感叹。











第426~461期（旬刊） 单册144页 社长：宋振峰 主编：王晨



也许是因为2013年的缘故，一整年的封面游戏有许多都是"3"字结尾的：《孤岛危机3》《刺客信条3》《死亡空间3》《孤岛惊魂3》，当然还有"3"的倍数：《生化危机6》《轩辕剑6》以及《真人快打9》。在国外大作上，2012年年底的《孤岛惊魂3》被许多人认为不是鬼泣的鬼泣《DMC》，生化危机系列第六作《生化危机6》以及巧夺天工的剧本作品《生化奇兵：无限》都带给玩家深刻的印象。网游方面，"星际"系列第二部资料片《星际争霸II：虫群之心》正式登录国服，《怪物猎人Online》也已经整装待发，就连如今火热的卡牌对战游戏《炉石传说》也在2013年年底展开内测。

2013年度给我留下最深刻印象的游戏要属《生化奇兵：无限》了，鲜艳无比的光影效果、气魄瑰丽的剧情安排，少有游戏在剧情深度上达到了电影级别。尤其是其中关于时空的精巧安排，各个细节对剧情的暗示做得严丝合缝，是一部完全靠剧情抓住玩家的心的游戏。

再来看《DMC》，游戏还没出就已经被各方面吐槽，制作团队的"忍者理论"给新但丁剃了个小平头不说，原本的哥特风格也被移到了大城市中，搞得不伦不类。但不管怎么说，《DMC》的战斗流畅度和爽快度也是相当不错的，初尝此系列的玩家（也许《DMC》不能被归进"鬼泣"系列？）一定会砍杀的酣畅淋漓。

2013年必须要提的还有《星际争霸II：虫群之心》。"星际"系列免费升级"虫群之心"版本应该是暴雪最良心的举动，也确实在国内产生了不小的影响，吸引了一大波玩家进入。从剧情上说，"虫群之心"作为三部曲的中间一部也赢得了不少好评，为第三部"虚空之遗"打下了不错的基础。但不管怎么说，在RTS逐渐沦为小众的今天，《星际争霸II》想要通过"虚空之遗"来翻身做主人似乎已经不太可能，不过无论如何，还是希望曾经的传奇游戏可以将生命力再延续得久一些。

说到国产游戏，2013年度产出的三把"剑"质量都不差。《仙剑奇侠传五前传》以"牵绊"为故事主题，讲述了夏侯瑾轩、瑕、姜承以及暮菖兰四大主角之间的故事，在玩家中获得了普遍的好评；《古剑奇谭二》秉承前作风格，但战斗机制却由回合制变为即时制，虽然只是初做尝试，但仍然改变了许多人对国产游戏"只做回合制，只打情怀牌"的看法；《轩辕剑6》是"三剑"中的最后一把，以"富二代"凤天凌及"白富美"瑚月为男女主角，背景设定为公元前1046年，也是牧野之战爆发之时。游戏发行日期为2013年8月，实现了大陆和台湾两地同步发售。

有许多人说，2014年是中国手游元年。确实，在2014年，国内的手游如遍地春笋般涌现，手游俨然成为一块风水宝地。但在2013年，一款名为《我叫MT》卡牌类手游的火爆，为这一切打下了基础。

如今的卡牌手游早已经进化了不知多少代，内购模式、细节玩法、人物形象、数值什么的已经千奇百怪，却依然逃不开《我叫MT》的影子。也正是这些在2013年的零星成功案例，才推动了之后一年甚至几年的手游火爆期。









2014年

第462～473期（月刊） 单册160页 社长：施伟文 执行总编：韦松林



2014年是风云激荡的一年，这是中国手游产业崛起的一年，这是大软开始集中报导手游信息的一年；这是中国电竞取得崭新战绩的一年，这是大软众筹取得成功的一年；这是主机禁令在华解禁的一年，这是大软鹰头马回归的一年。这一年的业界并不平静，这一年的大软也有自己的酸甜，挣扎也好，妥协也罢，这就是2014年。

虽然2013年国产单机新作的集体爆发，但2014年国产单机游戏又走到了谷底，几乎没有国产单机作品发售。《御天降魔传》跳票至2015年，唯一的《新剑侠传奇》于暑期发布，却因为游戏品质不过关的问题遭到差评，不得不回炉重制。在这一年大软的封面上没有出现国产单机游戏的踪影，也从一个侧面反映了国产游戏在这一年的式微。

与国产单机有着类似悲壮气氛的是传统MMORPG市场。2014年《魔兽世界》跨入10周年纪念，而《热血传奇》迎来了14周年的轮回，这两款在中国影响深远的网络游戏通过已经数到两位的纪念告诉玩家：你已经老了！30岁的“魔兽”玩家，40岁的“传奇”玩家，还留在游戏世界是眷恋青春还是仍有什么放不下？

当然MMORPG并非没有新作推出。于2014年开放测试的《最终幻想14》是盛大压在次世代MMORPG上的一块筹码。本作以日式细节制胜，结合次世代引擎画面，再加上回炉重制之后更贴合玩家的玩法，欲求为自己打出一片新天地。除了FF14之外，出现在2014年大软封面上的还有B社的《上古卷轴Online》以及蜗牛新作《黑金》等游戏。这些作品试图从各个维度将《魔兽世界》所诠释的MMORPG拓展发扬，在不少细节上都有创新，但最终它们都没有取得现象级的成功，甚至被腾讯的《剑灵》打压下来。这并不是游戏本身做得不够出色，而是新一代的玩家似乎不再需要一个“魔兽”的替代品。

MMORPG风光不再，以Steam为代表的新式联网游戏却在兴起。2014年由《使命召唤》团队开发推出的新派FPS网游《泰坦降临》登上大软封面，意欲开拓FPS游戏的一片新蓝海。事实上进入21世纪第二个十年，越来越多的单机游戏已经不再是单纯的单机，而是拥有越来越丰富的联机要素。单机与网游的界线正变得越来越模糊。从《无主之地》到《模拟城市》，从2K的NBA系列到EA的FIFA系列，各种类型的游戏都开始将联网与互动元素加入到游戏设计之中，有成功的案例也有失败的教训。无论如何，这种尝试反映出来的是游戏厂商的某种焦虑：玩家正在流失，如果再不想办法圈住玩家，那么马上世界上似乎就只剩下一种玩家类型了——手游玩家。

手游无疑是2014年全球游戏业的关键词。它不再是《愤怒的小鸟》式小打小闹的休闲游戏，也不再是《智龙迷城》式只在一国一地产生影响力的游戏类型，而是成为全球游戏资本与人才流动的新方向。包括大软也在这一年报道了诸多手游相关的内容。或许我们在大软的封面上无法感受到这点，毕竟手游的影响并不体现在华丽的画面上，手游代表的是一种新的游戏载体、一种新的游戏文化，它与传统的单机、主机甚至网游都不相同。传统的玩家或是藐视或是抵抗，但最终越来越多的人缴械投入了手游的怀抱，最终依然是玩家选择了手游而并非某种外在或强制的力量。作为游戏媒体，大软也将更多的目光投向这片野蛮生长的领域，试图以自己的方式厘清其中的脉络，将乱像打回原型。手游，正在路上。









第474～481期（月刊） 单册144页 社长：施伟文 总编：滕耀胜



当时间走到2015年，《大众软件》迎来了它的20周年。在1995年大众软件创刊号上刊登了初代“仙剑”游戏的画面，到2015年7月，大软封面上再度出现了“仙剑”。20周年的大软与20周年的“仙剑”在封面上重聚，某种意义上也是一个轮回。20年的“仙剑”出到了正传第六部，20年的大软出到了第481期，大软与“仙剑”这20年轮回，收获了各自的荣耀，也面临着各自的挑战。

2015年是国产单机游戏重整旗鼓的一年。年初《轩辕剑外传：穹之扉》正式上市，暑期《仙剑奇侠传六》《侠客风云传》先后上市，《御天降魔传》也推出了免费试玩版。面对新的玩家，单机游戏20年且行且止，一直没有放弃。事实上，中国市场并没有辜负单机厂商的20年坚持。2015年国产单机的振作不仅体现在新作频频涌现之上，还体现在游戏品牌价值的复兴之上。

《大富翁》《明星志愿》等经典单机游戏品牌在2015年重新出现在公众视野之中，它们或是改编电影、电视，或是有计划推出新作，或是在移动端推出改编作品，其品牌价值在各个方面都得到充分体现。在这一年夏天，甚至有电影制作组借用大宇“轩辕剑”的游戏品牌为自己的电影造势，单机游戏品牌价值的复兴由此可见一斑。

国产单机游戏从上世纪末的短暂辉煌之后沉寂了十年，如今终于重新得到市场与资本的认可。2015年，上海软星重新组建，网元圣唐组建北京九凤，西山居积极筹备《剑侠情缘之谢云流传》，一家又一家熟悉的公司出现在玩家面前。虽然有老玩家的支持与情怀，但他们也必须面对新玩家挑剔的眼光。国产单机的竞争对手并不是网游与手游，而是以主机与Steam为代表的国际一流大作。

在2015年大软的封面上出现过《龙腾世纪：审判》《使命召唤：先进战争》《孤岛惊魂4》《GTA5》《血源诅咒》《猎魔人3：狂猎》等作品，它们代表了2014～2015年国际游戏的水平线。高自由度魔幻背景的《龙腾世纪》新作，加入未来科技的《使命召唤》新作，沙盒游戏的新标杆《GTA5》，经典RPG《猎魔人》系列新作，动作游戏新贵《血源诅咒》……在一连串的欧美大作面前，国产游戏相形见绌。“仙剑六”的画面饱受诟病，剧情过场节奏缓慢而冗长，高自由度更是从无谈起，面对欧美RPG劣势尽显。《侠客风云传》追求高自由度，设计了众多新系统，但面对国际水平的沙盒游戏，依然缺乏霸气。《御天降魔传》主打国产动作ARPG，但面对“魂”系列新作《血源诅咒》，差距并非一星半点。让武侠与科幻过招，让仙侠与魔幻对抗，当国产单机走向主机与Steam平台，以何种底气售价60美元，这是一个拷问每一家国产游戏公司的问题。

经历20年的国产游戏迎来了自己的新生，可以让老玩家怀旧之余，也必须面对新的挑战。而迎来20年生日的大软也是一样，20年的大软经历过辉煌，但那已经是昨日繁华，在平面媒体日益式微的现在，大软也同样要面对新生代读者的考验。当大软的电子刊上线到iOS与安卓市场，当大软的App登录读者的手机端，新一轮的考验在此拉开帷幕。未来大软的封面将变得多变，而大软的内容，则是所有大软人坚守不变的阵地。







看山仍是山，看水仍是水
重庆IT见闻录

文 | 木然

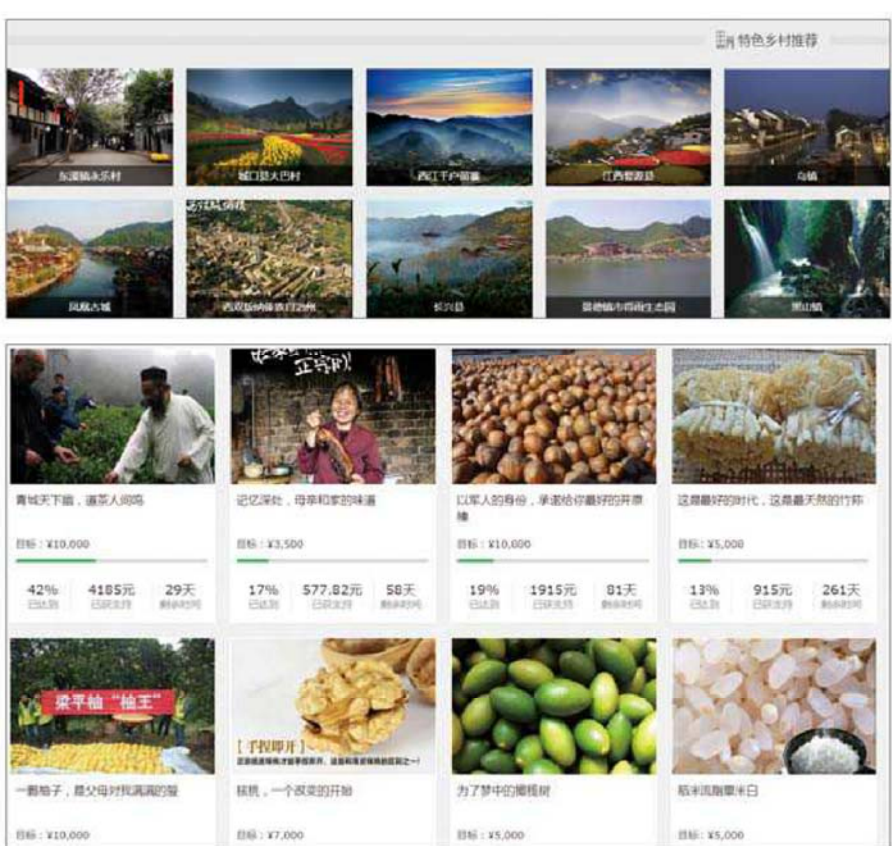
我对重庆的理解历经3个阶段：刚来重庆时看山是山，看水是水；过了几年，渐渐的，看山不再是山，看水也不再是水；直到我为办理毕业手续重返渝都，经过数日游历，对这座城市的理解又发生了微妙的变化——它依旧是我熟悉的样子，但在小面、火锅、棒棒之下，互联网思维正如山城的高楼般层层崛起，这种力量不若几年前大刀阔斧的改革，而是形同春雨润物般，温柔地影响着人们的生活方式。我很高兴离开之前看到了这样的景象，让我以后再来时，除了赏美景，吃美食，看美女外又多一项选择——见证重庆的发展，看着IT的轨迹穿过层层浓雾，勾勒出一个日益美丽的山城。







左 2015年6月《极限挑战》重演《疯狂的石头》，黄渤、郭涛、王迅再聚重庆，感叹今非昔比
右 2014年11月跑男在南滨路录制，由于消息在网上传播当时的南滨路挤满了看热闹的市民







左上 中国的农村市场潜力很大，但开发难度也不小
左下 农众通网站上的众筹项目
右上 传说中全村只有一户有网的万州农村
右下 农众通首页

另辟蹊径的农业众筹

重庆是一个人口大城，同时也是一个农业比例相对较高的城市。2014年末全市常住人口为2991.4万人，城镇化率为59.6%，然而农业人口则达到了2003.08万人，在全市1633.14万从业人员中，第一产业就占到了592.59万，相比北上广深等一线城市，产业结构仍待调整。

略过这些官方发表的统计报告，对于重庆广大农村地区，笔者也算是有过一些亲身体会。例如大学同学就有不少是来自农村，我曾跟随一位万州室友前往他的老家，在历经长达3个小时的巴士+小货车环山之旅后，我们到达了一个“全村只有一户有网，打电话要跑到高处才有信号”的村落——虽然某位重庆老司机所说的“重庆出了城区就是国家级的贫困县”有所夸张，但多少还是有点事实依据的。

回到重庆以后，这位来自农村的室友告诉我他正在一家农业众筹网站工作，传统农业与新兴互联网行业的组合勾起了我的兴趣，在他的引荐下，我在他们办公室见到了这家名为“农众通”的网站的主管。虽然办公室没开空调，但这位大哥还是顶着三十多度的室温和我聊了许多。他告诉我，虽然国家多年来一直在扶持农村，致力于解决三农问题，但农民依然不知道该生产什么，生产多少，更不会去迎合市场，生产出来的东西经济效益很低，利润多数被中间商赚走，而农众通的存在就是希望通过众筹的方式，搞清供需关系，解决小农户与市场之间的信息不对等问题。

在他的设想中，农业众筹体系的甲方由三者构成：信息平台、农户和经纪人。其中经纪人担当着平台与农户之间联系沟通的桥梁，他们必须对农村与农业生产有着相当的了解，负责贯彻落实众筹计划与回馈；而平台则通过展示筹资项目，以预购的方式向农户提交定金，保障农户的收益，确保他们按众筹指标进行生产。在这个体系中，三者各自独立又彼此联系，分工非常明确。

而作为乙方，消费者每支持一个项目，实际上就是购买了一份农产品，这种典型的“中国式众筹”思维实际上很适用于这种小农经济，因为农产品本身不存在一个“研发进度”的问题，它需要的只是时间和劳力，哪怕一个项目没有达到规定的筹资额，农户也可以按照比例来交货。用这位主管的话说，农民哪管那么多，只要能卖得出去，那就卖多少算多少。众筹给出的金额往往高于市场收购价，有时还能附加一些公益性质——例如某户家里生病或者孩子要上大学，原价5元一斤的苹果，现在允许网友以10元的价格购买，和单纯的募捐相比，它至少没有那么多令人烦躁的道德绑架。

不过他也坦言，这种事不能经常出现，商品交易最终还是要回归市场。农众通的目的是通过互联网思维去改造这个市场，对他们而言，互联网思维的核心就是追求个性化，所以他们会尽量推出一些定制的农产品服务：例如我要开一个樱桃园，如果你支持了我的项目，那我给你的回馈就是樱桃园的参观与采摘资格，可以是一次性的也可以是多次的，甚至允许你亲手在园里栽种一棵属

于你的樱桃树，然后由农户帮你监测它的生长状况，定期发送照片——想象一下你在某某樱桃园承包了一棵（片）树，似乎也挺有意思的。

不过这样的服务多数脱离不开地域限制，尤其是农产品的远程运输，在现阶段保存和快递条件下，保证众筹回馈新鲜抵达消费者手中还是很有难度的，能寄的基本上也都是腊肉、干果之类的加工品。而且在农众通的众筹体系中，经纪人不依附平台而是独立经营，等于把主动权都交给了他们，难保不会变成58（赶集）与房产中介那样的关系：前者成为后者的牟利工具，信息平台沦为廉价广告板。但作为一个初创公司，我肯定这些来自农村的创业者们让互联网思维“落地生根”的尝试，无论是为了抢占蓝海也好，标新立异也罢，在这个农业人口超过一半的城市里，在苦于解决三农问题的政府之外，还有一群人积极为农民寻求着致富之方，就算以失败告终，那也是一份光荣。

一趟五星好评的专车

在南滨路吃完美味的毛肚火锅，同学帮我叫了一辆专车去观音桥，我这才第一次体验到已经火了大半年的专车服务：一辆崭新的别克（原谅我不懂车说不出型号）停在我们面前，司机师傅没等我们上前就打开了副驾座的门，我坐进去一看，西裤皮鞋白衬衫加领带，再加上一副由于最近毒炎炎的日头才配上的太阳镜，这位看起来只比我们大个两三岁的司机只能用“文质彬彬”来形容。

怀着强烈的惊喜和好奇，我和司机师傅搭上了话，尽管他说的不是“一开腔就跪”的川普（四川普通话，是一种把四川话尤其是成渝话换上普通话的音调而成的一种语言），但话语间还是藏不住那股强行扭转字音的别扭。他告诉我，公司不“咏许”司机用方言和乘客交流，遇上本地人还好变通，要载的是外地乘客，一部分普通话不好或者只会用川普的老司机无论对乘客还是自己而言都是噩梦。我点头表示赞同，北方话听惯了，重庆话理解起来倍加困难，结合在渝四年的经验，这位司机师傅的普通话在普通重庆人里算是非常不普通了。

车内WIFI、纸巾、矿泉水以及干净的内饰是专车标配，然而司机说，这辆车并不属于他本人，他所属的专车公司与Uber不同，后者的车辆均归个人所有，而他的公司为了保证乘客的用车体验，全部标配了别克与帕萨特这样的中端车型，并严格要求司机保持着装得体与车内整洁，严禁车内有任何烟味，如果被发现，扣罚的金额甚至超出了司机的每日收入，同时他们也禁止乘客在车内吸烟（听到这我停下了正准备递烟的手），因为在专车公司制定的规章制度中，车是一项公用品，必须保证每位乘客都能得到舒适健康的乘坐体验，更有甚者，他们还会通过“钓鱼执法”的方式监督司机。

我一边感叹着专车公司的雷厉风行（顺便把烟塞了回去），一边询问开专车的感想和体会，司机师傅秉持了重庆人一向的大方和健谈，和我分享了不少他的想法：在开专车之前，他干过销售，也开过出租车，但都觉得太忙太累，收入也不高；加入专车公司后，他的工作时间固定为上下班用车高峰（原谅我记忆不好记不清时段），每天工作时间大约在11个小时左右，虽然有点长，但并不是很累，专车公司与他签订的劳动协议也保证了他的收入；如果车被扣了，他也不用担心，只要把钥匙交给警察，公司自然会派专人来处理。在他看来，虽然专车才诞生不久，还钻了法律的空子，但是由于其自身重视服务、灵活方便的特征，使其优点在传统出租车行业面前被无限放大。经过短期培训以后，专车司机可以做到用普通话礼貌接客，遇到突发路况时不爆粗，不“路怒”，真正把乘客当成上帝一样去服务。不过他也坦言这行从业人员来源复杂，不少司机都是从黑车“洗白”，素质良莠不齐也在所难免。不过就我遇到的这位来说，可以堪称重庆专车司机之代表，我希望以后在其他的专车上也能获得这种服务。

从南滨路到观音桥，短短三十分钟不到的车程，我对专车的印象就从路人转粉了。临下车前，我问他是不是又得关空调了（为节约成本公司禁止司机等客时开空调），他笑笑说不会，这片很快就能拉到客人。感受到外面火炉一样的天气，我真想马上成为他的下一位乘客，不过我还是向他道谢告别，然后嘱咐同学给了他一个五星好评——这既是我对这位司机的谢礼，也是为圆满这趟旅程而添上的注脚。

《星球探险家》开发团队Pathea探班记

重庆行的最后一站选在渝中，我搭乘轻轨3号线在牛角沱下车，然后坐上一辆摩的直奔人民路，跟之前约好的一样，在Pathea本部见到了《星球探险家》（简称PE）的主策划徐植。本刊曾在2015年5月份报道过《星球探险家》，这款游戏在STEAM上获得了许多外国玩家的好评，Pathea也通过PE赚到的第一桶金，从之前的小办公室搬到了如今的写字楼。我来访时团队创始人吴自非恰





左 做专车，服务是核心
右 专车司机（司机师傅说他不想出名所以用网上图片代替）







左 创始人吴自非的手办
右上 会议室里的PS4
右下 正门LOGO

好返回美国，接待我的徐植告诉我，他们很快还会再搬一次家，因为团队一直在不停地扩大，除了该楼层的PE团队，楼上还有一个部门正在开发一款点击战斗类手游，但由于项目处于初期还不便公布。

徐植还带我参观了PE的开发部门，我这时才明白为什么之前她会对我“拍几张照”的请求一再推托，因为办公室的环境确实很简单很普通，和一般的IT公司没什么区别，唯二的亮点就是会议室的PS4和门口展示柜里的手办，很难看出在这么平凡的环境里能诞生PE这种需要想象力的游戏。通过徐植的介绍，我大概能了解到他们团队的其中两个特点：一是年轻（最小的94年），二是脑洞特别大，尤其是美工妹子，据说画出来的东西从来都不是那种很好看很萌的，反而是奇形怪状的“怪兽”——这大概就是PE画风如此奇特的缘由吧。

不巧的是，我这次来的并不是时候。徐植向我透露他们正在和国内某家大公司谈合作，这家公司正准备做一个类似STEAM的单机游戏平台，而她正忙于修正提交样品的BUG问题。由于采访结束得比较仓促，因而也就没能给大家带来更多的消息，不过这次探班倒是给我带来一种不一样的体验：相比之前采访过的其他游戏公司，Pathea给人的感觉就像是一个“小作坊”，条件和环境差了不只一点点（他们甚至和同一个楼层的其他公司共用一个厕所而且只有两个坑，别问我怎么知道的），但也许就是因为身居陋室，远离喧嚣，才让他们能够专心于打磨和推敲，最后做出了PE这种和一般国产截然不同的游戏。“好酒不怕巷子深”，这句话说的正是Pathea。好消息是，他们的工作环境正随着游戏的市场前景逐渐变好。相信不久之后，我们就能在更多的地方看到这家来自山城的游戏公司以及他们的作品，Pathea的征途正如他们在《星球探险家》中所描绘的一样，正一步步迈向他们亲手开拓的星辰大海。

结语：看山仍是山，看水仍是水

也许作为一个媒体人不该这么矫情，但我是真的喜欢重庆，以至于看到了它稍微有一点变好的地方就迫不及待地写出来，所以本文并不算是一篇合格的产业观察文。我之所见所闻，只是重庆IT的冰山一角，它更像是一幅重庆IT现象的速写或白描。其实IT早已在这儿扎根了十数年，只是我最近才发现，不过这也许正是其特点：无论步子迈得多大，重庆人的血管里依然流淌着一成不变的自豪与浪漫，他们引以为傲的东西，既为他们抗拒着变化，也使这种变化悄无声息地融入了自身。所以在我看来，山仍是山，水仍是水，一切仿佛回到最初刚下飞机的时候，38度的高温炙烤着一个南方人的身心，眼前的城市却如同家乡一般熟悉。这就是重庆，一个你总想回来看看的地方。



上 路边的小面，只是山城文化的一角



在路上

文\坏香橙

在如今这个时代，无论是传统行当还是新兴商业，各行各业都在想方设法将自身的业务与“智能化”挂上钩：从餐饮外卖到住房安控，从体征监测到预约挂号，就在一夜之间，我们生活中的方方面面似乎都拥有了“智能化”的解决手段——或者进一步来说，统统拥有了可以由一台手机轻松玩转的惬意方案。毫不夸张地说，虽然悬浮滑板和自烘干外套距离实用化依旧遥遥无期，但至少在信息与智能化方面，我们如今的现实生活已经比《回到未来2》当中的构想先进太多——科技升级改变传统观念，观念进化改变生活方式，不是吗？

然而，就像所有的技术更迭一样，过高的进步速度势必会导致发展不均，我们日常生活的全面智能化——或曰APP化——自然也不例外，今天就让我们从最简单的“在路上”说起，瞧瞧如今的APP生活究竟有哪些短板吧。

首先，让我们睁开眼睛……

今天是周一。遵循惯例，除了远远没有睡饱的大脑、遥遥无期的周末懒觉以及望不到头的工作列表之外，位列今日负能量列表榜首的必然会是糟糕透顶的通勤质量——无论是自驾、公交还是城铁或地铁，周一的交通状况永远是一周之内最差的。对于绝大多数需要先乘坐好几站公交车的上班族来说，周一的巴士永远是那么让人绝望——常规的发车时间表几乎完全不能指望，即便你幸运地准时（或者更走运一些，提前）乘上了巴士，在之后的路途上也有很大的概率遭遇堵车一类的意外状况。归根结底，毫无计划性的公交通勤是造就这种窘境的关键原因，至于对应的解决方案，能够实时反映公交运行状态的APP无疑是个可靠的帮手——对于国内大部分城市来说，真正可靠的实时公交监测服务依旧遥遥无期——远的不说，直到我写下这篇专栏为止，北京专属的公交路况APP依旧是虚位以待等人接盘的状态呢。

然后，让我们搭上地铁……

和公交车不同，地铁最大的优势就在于堵车晚点的概率要低得多——正因如此，大城市的上班族才有胆量把自己的小窝安在距离上班位置几十公里之外的地方，只要两地之间有地铁线路连接，那么通勤就基本上不是什么问题。然而，尽管在路途中几乎一帆风顺，但所有地铁族都知道，这种交通方式的最大的考验只有一项，那就是……换乘。

和公交车相比，地铁的单位容量与发车周期无疑要优秀太多，因此才会有无数人趋之若鹜地把它作为主力通勤手段——于是这就造成了一个新的问题：在早晚的上下班高峰期时段，地铁路途中的每一站几乎都会人满为患：倘若是在一般站点的话，增加的仅仅是站外上车的新乘客，数量尚在可以接受的范畴内，但对于那些站内换乘的站点来说，人流量则完全不在一个量级上。倘若下车后才发现遇到了集中爆发高密度客流日，那么在换乘站驻留半小时以上也算正常——归根结底，这依旧是信息流通不畅导致的结果，如果地铁族在到达换乘站之前已经通过手机APP收到了“前方车站人多，建议更换路线”的通知，他们会继续一意孤行地选择原先的线路吗？对于大多数常备B方案的朋友来说，想必会有自己的抉择吧。

最后，下车后的一公里……

终于，你顺利完成了地铁阶段的换乘考验，对于现在的你来说，从出站口到公司门口打卡机的“最后一公里”就是最后的挑战了——那么，你又该如何行动呢？

没错，这段并不算漫长但事关全勤奖的路途蕴含的商机是如此闪耀，勾引着无数折叠自行车与电动单轮车厂商竞相开发新品抢占市场——但说句实话，至少对于周一的通勤路来说，提着这些既不轻巧又占空间的设备乘坐地铁着实不是明智之举；至于那些布置在地铁出口处的公共自行车，想要应付势如潮水的周一上班大军无疑也是杯水车薪，那么，这次我们应该如何设计APP呢？

其实，如果我们结合一下现有的方案，即便不能说是让问题迎刃而解，至少也能找到解决问题的基本方向：例如说，之所以公共自行车的数量无法满足上班族的流量，核心原因之一就在于自行车所占的面积实在是太大，倘若把出租的交通工具换成电动单轮车，效果又会如何呢？再比如说，如果可以利用手机提前预定公共出租的交通工具，再结合实际的人流量适当调节一下预订成功的概率，同时结合预定者的实际路程推荐租车位置进一步分散客流，最终的通勤效率又会如何呢？

综上所述，尽管“智能化”已经渗透进入了我们生活的各方各面，但要说这个发展领域已经进入了全盛阶段则无疑是言之过早——看看那些公共服务领域留下的空白，谁还能说这个行业已经濒临红海？至于这条漫长而曲折的路线接下来又该如何发展，老规矩，时间会解释一切，让我们拭目以待吧。



几乎所有的电动平衡独轮车都把“便携性”作为核心卖点，但是很明显，这些广告文案压根没体验过在通勤早高峰把这玩意带上地铁的滋味



虽然“不插电”的公共自行车乍看之下似乎与智能化无缘，不过……在线限时预订的APP也许是个好主意？



长的丑还收费，就是你的不对了！

浅谈国产电视剧收费

文 | Alan Chen

在今年6月份的上海电视节论坛上，有一则消息引起了人们的注意。该消息称，最快明年，国内视频网站将采用付费看剧的模式。此消息一出，立刻引起了与舆论的哗然。在电影收费过后，难道国产电视剧也要开始采用收费模式了吗?

收费模式的开始

2011年，乐视网、腾讯网、PPTV、激动网、迅雷、暴风影音、PPS联合组成“电影网络院线发行联盟”，通过“在线播放”为众多小成本电影提供高清正版的播放渠道。结盟网站表示要统一影片上线时间，统一播放品质，统一资费。自此以后，在各大视频网站观看电影需要收取不等的费用，中国互联网观看电影收费时代正式开启。

可担忧的不是模式而是质量……

从上海电视节论坛上传出的消息让人震惊，可担忧的不是收费模式，有付出希求回报很正常，可怕的是令人堪忧的国产电视剧的质量。在如今国产电视剧格局中，有一大部分是抗日剧，其余部分充斥各种后宫争斗、家庭情爱纷争以及脑残青春片。剧情和台词“雷人”连不少明星的“粉丝”都看不下去，粗制滥造则被网友调侃为“五毛特效”，抄袭现象更是令人深恶痛绝。为何国产电视剧到了这样的地步？

在我看来，是制作方的快餐心理导致的。一心只想着如何去圈钱，而忽略了其作品的真正内涵。他们拍摄热门题材，请热门明星，用热门网络用语……但这些真的好吗？热门题材使得国产电视剧市场千篇一律；热门明星仅能保证收视率却不能保障电视剧的质量；热门网络用语中又混杂着雷人台词。这个大杂烩拍出来的电视剧怎能不令人堪忧？

长得丑还想收费？

前些年有部分电视剧尝试收费的方式盈利，但由于种种原因这种方式未能继续下去。现在网络上大部分为免费电视剧，其中不乏美剧这类高质量的国外电视剧集。相信大家都偏好于美剧等国外电视剧，你想啊，谁愿意傻乎乎的向视频网站交钱看一些质量低下的国产电视剧呢？

电视剧是可以收费的，但是你长得丑还出来收费就是你的错了。目前国产电视剧的质量令人堪忧，正如上文所提，国产电视剧市场混乱，各种类型的电视剧企图在这个市场上分一杯羹。所以要想实施电视剧收费并扩大电视剧收费的范围，国产电视剧制作方需要好好反省自己。



国产电视剧题材撞车严重

保证质量是收费的基础

其实只要价钱合理且质量有保证，用户还是不反对这种收费模式。在想推广此种盈利模式的时候，国产电视剧必须首先保证自身的质量。粗制滥造而让用户觉得上当受骗，只会落入“圈钱”的漩涡之中，必定不是发展的长久之计。国产电视剧收费观看，应该让用户觉得这个钱花得不冤枉。因此来诱导观众心甘情愿付费只能是国产电视剧的质量。电视剧制作方必须反省自身，用心去拍摄一部电视剧，这样才能打好口碑，吸引更多的人去观看。

尽管很多国产电视剧的质量堪忧，但也不能否认其实还有一部分花了心血的精良之作。近些年，国产网络情景电视剧兴起，因为制作用心，渐渐得到大家的认可。

同时，有些电视剧效仿美剧采用周播的形式，更有的采用了考虑观众意见的方式来进行下一集的拍摄。在我看来，这种做法值得广大电视剧制作方学习。要知道“不求快，只求精”才能拍摄出一部好的作品。充分认识到观众的需求，迎合观众的喜好又避免和现有的情节“撞车”，这种做法也是拍出精品的必要条件。

总之，国产电视剧收费并不可怕，可怕的是制作人没用心去做却还要收费。同时我们也应该给与国产电视剧更多的鼓励和支持，观众的支持才能让他们有动力去创造出高质量的电视剧。



用心制作才是成功的资本

通讯·声音
VOICES



我们的工作是制作一款来自《星球大战》的游戏，它不能是一款DICE的游戏，而是拥有DICE品质的《星球大战》游戏。这才是最大的挑战，我们必须弄清楚这二者之间究竟有什么区别，还要向玩家展示《星球大战》的无限可能性。

DICE工作室主管Patrick Bach在对GI.Biz谈及DICE负责开发《星球大战：前线》时所遇到的挑战时表示，对《星球大战》这样一个传奇的品牌来说，DICE应该做的不是追求面面俱到，而是利用自己的强项来打造独特的体验。



我的策略主要还是围绕自己的第一方品牌，并投入我们拥有的IP，第三方独占内容不会那么多。我当然希望与第三方厂商保持良好的关系，但重金购买第三方独占并不在我们的长期战略里。

微软Xbox事业部主管Phil Spencer在ChinaJoy期间与机核网的采访中谈到，Xbox在接下来将会把更多的资源和精力投入到自有第一方游戏的开发与市场宣传中，《古墓丽影：崛起》这样的高调第三方独占并不会很多。

《黑暗之魂》是我毕生的心血之作，《黑暗之魂III》的很多设计都来自我的个人爱好，但这一作也是这个系列的转折点。这个项目由我担任社长之前的From Software启动，所以从这个意义上来说算是个转折点。



在Gamescom期间与Gamespot谈及《黑暗之魂III》时，宫崎英高笑称他在本座之外还打算推出一些新的项目，谁知道会不会有科幻一类的题材呢？

炎炎夏日

暑期，或者说夏季档通常在新作发售档期里是个淡季，不缺新作，但要说多有分量实在谈不上，跟我国游戏业强调暑期档的做法截然不同。

今年的夏季尤其无聊，在《猎魔人3》和《蝙蝠侠：阿卡姆骑士》之后，一直到9月群众都只有冷饭可玩，若你是个主机玩家，这阵子大约和我一样，处于一种天天打老游戏或者FPS对战的情绪中吧。

还好圣诞季就快到了。



虚拟现实，现实尴尬

We're all Palmer Luckey on the cover of Time magazine

Wesley Yin-Poole, Eurogamer.net

任何人在玩虚拟现实设备的时候大约都和Palmer Luckey在《时代》杂志上那张已经臭名昭著的照片差不多。

想必你已经看到过那张封面了（译注：如果没有的话，请往右边看……），22岁的Oculus Rift创始人Palmer Luckey，戴着Oculus Rift，漂浮在沙滩上，光着脚。

网上对这张封面的攻击风生水起，对内文也毫无赞美之言。《时代》说Palmer Luckey“不是普通的书呆子”，“他不是那种玩‘龙与地下城’到无法自拔的书呆子，他是属于另一个世纪的书呆子，为解决另一个世纪的问题在努力工作。”

我看到不少游戏从业人员对这张封面开喷，有人指出范·迪塞尔这样的好莱坞大腕也是“龙与地下城”的爱好者。网上已经有无数封面的二次创作版本，这年头用PS做搞笑图片是人人都能做的事情。

《时代》的这张封面对Palmer Luckey、对Oculus以及对VR产业都是一次耻辱，但杂志文章的核心是：VR将成为下一个现象。这当然是有可能的。我体验过很多VR的演示Demo，也被其中很多震撼过。我体验过竞速游戏《Radiant-G》，感受就像是现实版的《Wipeout》，我用Oculus玩过《星战精英：危险领域》，就像是真的进入了《星球大战》的世界。VR是独特、精良、前沿与令人激动的，当然还经常让人头晕。

但《时代》用这张臭名昭著的PS揭示了VR的一个重要问题：它永远不可能成为街头巷尾的视觉宠儿。

有很多人不会在乎这一点。不论是早期购入者还是后来的稳定版本用户，都不会介意在脑袋上扣一个体积有面包机那么大的东西，然后在屋子里跳来跳去像是在演《狮子王》，很好，这没问题，我很嫉妒你们能这样旁若无人。

但对我来说，我总觉得自己用VR设备的时候像个呆瓜。有朋友说你本来就像个呆瓜，怕什么。但我觉得会有不少原本看起来很正常的人人因为带上了VR设备，看起来变成了一个呆瓜，没有人喜欢这一点。

VR的形象问题被《时代》的这张封面暴露无遗。我坐在电脑面前看着它，就像在照镜子一样无地自容。我玩VR设备的时候就长这样。我们玩VR设备的时候都长这样。

我穿得一本正经，脑袋上扣着个屏幕，假装自己在太空战舰里大杀四方。我哥哥走进来看到我这副蠢样，敲敲我的脑袋：“你特么的在干什么？”“我在游历太空你个二货！”我一边反击，一边手忙脚乱的找那个本不存在的暂停键，这就是我的VR的现实。



现在这个版本的VR还没有开始腾飞。它还是襁褓中的婴儿，做着统治世界的大梦。硬件会变得更强，我也希望它能看起来更酷炫。但现在，以及到明年，对于索尼、Facebook和HTC来说，他们的主要工作将是为自己在卖场里赢得一席之地。我担心VR永远无法成为最酷的那个潮物。因为我们可能不是玩《龙与地下城》的范·迪塞尔，我们可能只会是头上套着Oculus Rift的Palmer Luckey。



VR+砍杀《虎豹骑》引发虚拟现实游戏新思考

2015ChinaJoy没有胸，但VR（Virtual Reality）却成了各大厂商的新爆点。大打虚拟现实概念牌的暴风科技在展台设置了体验区，供玩家体验暴风墨镜的VR手游及影视。Razer雷蛇正式宣布和虚拟现实头戴式显示器品牌Sensics共同成立“OSVR虚拟现实平台”。在国内虚拟现实用户平台87870的体验区，更是有Oculus Rift、蚁视、3Glasses、Nibiru、乐相等一大波国内外虚拟现实设备集中亮相。

众多厂商不约而同地展示了“VR+”式的游戏体验，但让人最为惊奇的还是网龙此次带来的砍杀类动作网游《虎豹骑》与虚拟现实的结合，让不少业内人士有了新想法。


ChinaJoy现场体验VR游戏的玩家

VR作为游戏新体验从2014年开始被各大厂商所期待，但真正的能运用起来的案例却寥寥无几。不过VR设备与游戏的结合，的确是对游戏品质的一种挑战。对开发者而言，是不怕拍板砖的，相信自己产品质量能经受住画面放大后的考验，在这一点上是对内容的认可。


《虎豹骑》中士兵雨夜攻城的2D画面

《虎豹骑》，首次将骑马与砍杀的游戏模式引入国内网游市场，从一测开始就以写实画面主推“真实战争”的概念。此次CJ期间《虎豹骑》结合VR技术，为现场观众展现了3D版的樊城全景以及士兵雨夜攻城的战斗，借助游戏内的天气系统、铠甲碰撞、物件破坏等表现将三国历史上的经典战争场景还原得栩栩如生。VR短片中的画面明显对游戏画面做了进一步的精致加工，让观看者可以360°观察樊城之战的故事细节，用现场工作人员的话说：“就是要玩家感受到真正的三国”。


VR眼镜中的樊城景象

同样地，前段时间引发热议的《魔兽世界》大电影也首次尝试虚拟现实的体验方式展示。这对于“为了部落和联盟”的死忠粉而言，无疑是惊喜的。暴风城作为玩家再熟悉不过的游戏场景，借助新的技术，带给玩家全新的体验。电影版暴风城的各个建筑、方位、建筑风格等都基本还原了游戏设定，但城中民房数量明显增多，让很多玩家在欣赏完VR电影中的场景后惊呼“这个暴风城好大！”。

目前各大厂商对VR的尝试，在跟随科技热点的同时，也是希望为玩家带来全新的游戏体验方式。


魔兽大电影VR版预告

VR作为游戏的另一种表现而言，展示出的游戏内容是目前手机、PC乃至电视端都无法比拟的，这股热潮也考验着游戏开发者对游戏品质的认知，对场景画面的精致要求达到了前所未有的高度。在不久后的将来，如果VR技术可以联合体感外设，人机交互更加完善，让玩家在3D世界中真正“砍”起来；如果VR技术可以联合识别技术，捕捉玩家表情抑或动作，转化成对应的人物动作，游戏的沉浸感也会提升到另外一个维度。


《虎豹骑》中的物件破坏效果

然而也有业内人士指出，在技术方面，国内大多数虚拟现实设备还不成熟，在使用过程中普遍存在晕眩感，离VR热潮的真正爆发还需要时间。尤其是针对《虎豹骑》这类重砍杀、重动作的游戏来说，目前的VR技术在一定程度上还无法满足画面与交互的共同需求，从武将战斗时的特定招数释放，到兵种之间的排兵布阵，再到同屏100vs100大规模战斗的画面处理，都十分考验动作捕捉的细节处理与人机交互的流畅性。

砍杀游戏与VR设备的结合，未来还有很长一段路要摸索。但能够实现的遐想无疑是让人激动的，也希望在明年的ChinaJoy可以见到更多虚拟现实与动作游戏结合的成功案例。毕竟能通过虚拟设备将游戏世界的细节淋漓尽致地展现，是游戏开发者对自己产品的一种认可、一种大胆尝试，也会督促着制作人们把自己的游戏品质做到最好。

变态较真才有灵魂 《虎豹骑》制作组奇葩说



冷兵器战争新游《虎豹骑》将于下周8月19日进行删档二测。自去年年底首测之后，《虎豹骑》便沉静下来闭关研发，直至不久前亮相2015ChinaJoy并带来全新玩法“攻城战”。游戏以“骑马与砍杀”式的新玩法与“真实战争”的概念再次吸引了许多目光。这不禁让人十分好奇：到底是什么样的团队，让这款一直低调做自己的游戏还未上市就牵动着玩家神经？



当大家开始“人肉”幕后制作团队的时候，才惊讶地发现，这是一个几近“变态”的奇葩队伍，但或许也只有这样的他们才能够做出这样的《虎豹骑》。

有个比学霸还较真的制作组，叫虎豹骑

《虎豹骑》的开发组是一群极度热爱骑砍和战争历史的玩家，他们希望能够做出中国人自己想要玩到的骑砍类游戏。面对市场上的竞争和争议，他们选择沉默，低头制作，他们固执地认为真正热爱这类游戏的玩家自会从中找到共鸣，找回曾经玩单机的遗憾和感动。

这同时也是一帮天生有着“处女座”劣根性的奇葩队伍，和传统意义上的学霸相比，他们还在“偏执”、“较真”、“一根筋”等属性上带了加成。据内部人员爆料，为了将测试版本的出错率降到最低，在二测前的最后10天，他们以钢铁意志开启一天18小时的疯狂加班模式，反复测试游戏版本的每个细节。

然而即使是如此紧张的工作，这帮爱玩的设计狮、程序猿们还是不忘自黑。近日更爆出一组设计师集体zhuangbi自黑的海报，一句“我的要求很简单，就是真实而已”让许多项目人员忍俊不禁：

人生数十载，何以如此和自己过不去？

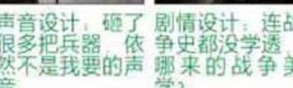
究竟他们为什么这么较真？这和《虎豹骑》的定位不无关系。

自立项之初，《虎豹骑》就确立了以真实的历史和代入感为主的游戏理念。一直以来，项目团队都在努力权衡游戏性和历史真实。不同国家的兵器、工事、战略战术等参考书籍就成了项目成员反复传阅的“字典”，覆盖的知识大到要冲地带的城池修筑，小到连弩的射击原理。在他们看来，即便是轻重弩的造型和重量上小失误，也会影响到整个历史战场的真实体验。









动作设计：哪怕伤痕累累，多砍一次可能就是最后一次

声音设计：砸了很多把兵器，依然不是我要的声音

剧情设计：连战争史都没学透，哪来的战争美学？

美术设计：反反复复修改，绝不让任何细节偏离准心



项目成员案前的各种书籍

目前《虎豹骑》中已有的实际装备物件已经超过1000多种了，几乎每一种历史武备在游戏里都有体现。而由于对细节真实的要求近乎偏执，设计师们常常需要熬夜进行修改。每每被喷的一头雾水之时，所谓的“要求很简单”总是会让成员们无语凝噎，只有礼貌地回复一句“好的”然后哭着继续埋头加班。

开启“工作”模式的制作组还是会非常认真地吸取玩家意见，主创成员在本届 ChinaJoy上亲自上阵与玩家试玩，耐心征询初次体验的每一个反馈。整个《虎豹骑》更像是一种严谨、包容的匠心传承，在传递“中国式骑砍”理念的同时，与玩家一同探讨游戏的未来。

不论是历史，还是网游，在充斥着“快消”与“捞钱”的国内游戏市场，真正能够沉淀下来的作品可谓寥寥无几，但这支名叫“虎豹骑”的奇葩团队也还会继续另类地“自虐”下去。也许，正是这种变态的较真，淬炼出的真正灵魂，让《虎豹骑》变得更加令人期待。



首测时已有衣物等装备269种，每一种都有独特的定位和搭配效果

《虎豹骑》二测抢码专线：http://hd.hbq.99.com/yyzg/

《虎豹骑》官网：hbq.99.com

《虎豹骑》微信：hbq-99

电子游戏：在不断证明自己的道路上收获未来

2009年的ChinaJoy大会上，国家新闻出版署曾表示：中国网游需进一步明晰其青少年定位，承担起引导青少年认识未知世界的责任。时至今日，蓬勃发展中的游戏产业虽然已经牢牢的把握了青少年的市场，但是关于游戏本身是非的争论却从未停歇，而游戏人为游戏正名的努力也从未停止过。

电子游戏之殇

就算是在游戏产业蓬勃发展的今天，“游戏毒害青少年”的理论仍然是整个社会对游戏的主流看法之一。他们视游戏为洪水猛兽，认为游戏之于青年人就像三聚氰胺之于婴幼儿。虽然这些人每一次对游戏的“高见”都会引发网友的吐槽和批判，但不争的事实是，大部分中国父母大多都是站在他们这边的。可见对于游戏的偏见仍是这个社会的主流声音之一，而且根深蒂固。

中国的游戏文化基础相对于欧美、日韩还是非常薄弱的。大众仅仅把游戏作为一种小孩子的“玩物”，同时也经常与“丧志”联系在一起。这种思维惯性带来的影响，其实我们这代游戏人都感同身受。国内电子游戏的地位问题不仅仅是因为理念的落后，还源于行业内部缺少自律。


中国家长对网络游戏的担忧

当问及很多业内人士，游戏行业的最大阻力在哪里的时候，很多人都认为最大的阻碍不是钱和技术，而是有些人害怕游戏。你无法否认的是还是有一部分人为了谋取利益而去输送一些不良的东西给玩家，而这种行为的后果，就是让电子游戏蒙上了一层令人诟病的阴影。在真正有情怀的游戏人眼中，这样的行为无异于自掘坟墓，是在把这个行业推向灭亡。

电竞游戏的破冰之旅

08年的时候，电子游戏有过加入奥运会的尝试。时任国际奥委会主席的罗格认为，游戏虽然有趣，却不能让年轻人从中获得任何成就，奥运会没有增加电子竞技作为比赛项目的打算。罗格先生的这番言论让众多电竞游戏爱好者的信心跌倒了谷底，不过也让更多的游戏人认识到，电子竞技要想得到大众的广泛认可，还有很长的路要走。事实上，在后WCG时代貌似衰退的电子竞技，正在通过更多的精品电竞游戏重新起航。各类线上线下比赛，直播平台的兴起，通过各种新的方式为电子竞技事业注入了新的动力，我们开始相信，真正世界性的电子游戏赛事会在不远的将来成为现实。

随着媒体的高度曝光，游戏赛事的专业化，社会对



电竞选手出身的Sky已成为年轻人心中的偶像

于游戏的态度也在悄然。不久前在一次媒体对sky的专访中，Sky提到，现在已经有很多家长开始主动把自己的孩子送来接受训练，并支持自己的孩子把打游戏作为自己的职业。当问及在sky身边有没有这种案例的时候，他坦言，“确实很少，但是有一个人，他的妈妈亲自把他送到西安开始职业生涯，那个人就是TED，他后来拿到了世界冠军。”

电子游戏将会改变世界

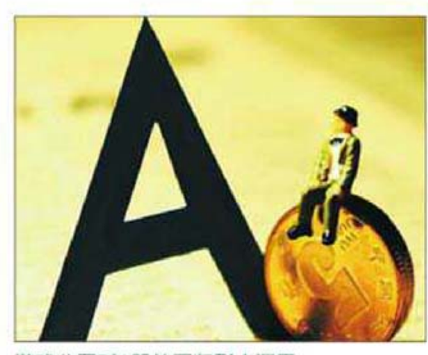
2012年美国的简·麦戈尼格尔出版了名为《游戏改变世界》的著作。她在书中指出，人类可以借助游戏的力量，让生活变得像游戏一样精彩。维基百科里有个词条叫"The arts"，用以指代广义的艺术，这其中就包括了游戏。好的游戏为我们糅合了生命中的千种美好，为我们构造了一个精彩的虚拟世界，但是与此同时我们也要看见很多青年人沉浸于虚拟世界中无法自拔。所以对于游戏人来说，不仅要构建一个美好的虚拟世界外，还需要强大的解构能力，引导玩家通过虚拟来认知现实，这样游戏才具有改变世界的正能量。

人类离不开游戏，就像动物需要通过嬉闹来习得猎食的技巧一样，游戏让人类对这个世界有了更多的认知。Bruno Bettelheim说过，游戏是让孩子对将来做好准备的实用工具。而电子游戏作为一种新时代的游戏方式，其本质和古老的各类游戏形式是一脉相承的。至于如何让电子游戏变得对人更有益处，这想必也是所有游戏人都在不断思索的课题。笔者相信，随着电子游戏市场的整体繁荣，终有一天它会承担起引导青少年学习科学文化，认识未知世界的重任。P

（本文由ChinJoy和4399手机游戏网联合策划）

栏目编辑/Say/say@popsoft.com 美术编辑/猫狼

上市风云录 A股给ChinaJoy上的一些游戏公司带来了什么？


游戏公司对A股的回归引人深思

去年，触控科技取消IPO，而后有消息称，触控意在A股市场。无独有偶，许多在美上市的公司纷纷准备私有化，期望回归A股，其中就包括已在美国上市的完美世界，CMGE中国手游等。

种种迹象表明着，国内的游戏公司对远在大洋彼岸的资本市场已经远不如曾经那般热衷。反而对国内的A股市场颇为青睐。在一两年之间，A股的火热已远超人们的现象。对游戏公司而言，A股上市的公司能享受到远远超过美股，港股的市盈率。如今A股享受了数十倍的市盈率，美国6-8倍，香港可能是十倍多。

如果你仔细看如今在A股上市的游戏公司就会发现他们普遍受到了资本市场的青睐。例如掌趣科技大刀阔斧的进行并购，让自己的市值稳定在500亿上下，使股份在宣布更名为游久游戏后，也让自身的市值翻了数倍。

在经历过疯狂的并购之后，国内的资本市场对游戏行业有着高度的认同感。而美国则截然相反。例如完美世界、之前的巨人网络、盛大游戏等游戏属性偏重的公司在美国被认为是不稳定性产业，与电影等同类，难以可持续发展。

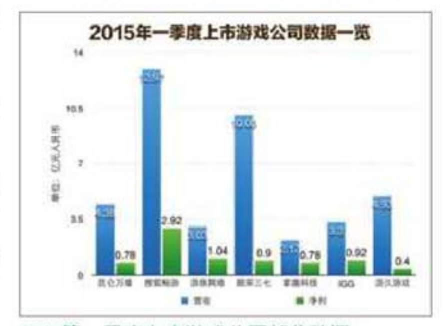
实际上，美国资本市场对游戏产业有着泾渭分明的两种观点。其一是以EA、暴雪为代表的游戏公司得到资本的高度认同。EA是因为发行强势，通过收购等手段让自己不断的壮大。暴雪则是研发力量的代表，旗下的每款游戏均能称雄一时。

但对于一般的游戏公司而言，如果没有像EA般发行能力，又没有暴雪的研发力量。则会被打入另册，成为玩票性质的游戏企业。所以多数游戏公司在美国资本市场始终难以得到更进一步的突破。

A股市场被看好普遍认为有两点原因：其一是国内致力于通过放宽上市规则来促使互联网和创新驱动型行业提振增速不断放缓的经济，这其中盈利能力强的游戏公司成为了首选。另一个因素则是大涨的中国股市，如今的中国已是全民炒股。

有鉴于此，A股成为了一堵围墙，翻出去上市的公司想回来，还在观望的准上市公司也准备进入围城。

相信在今年的Chinajoy，我们会看到相当多关于IPO话题冒出。的确，触控的上市问题一直是游戏圈的热谈，掌趣能否通过不断的并购与投资成为千亿级公司也让人十分的期待，而中手游的私有化更是游戏圈人绕不开的话题。在这些一线公司之下，还不相当之多的中小型但出于高速发展的公司试图通过并购、借壳等方式登上A股市场。



2015第一季度上市游戏公司部分数据

就目前而言，在A股上市有以下几点便利或者说好处：

一、游戏企业即便亏损也能在国内上市，且估值偏高

二、在A股中享受到几十倍的市盈率并非天方夜谭，与之相对的是美国资本市场仅仅为数倍

三、国内投资情绪高涨，且对A股市场均抱有乐观的态度

四、美国公众普遍不了解中国的公司，以及中国企业的一些盈利模式

陈昊芝曾在放弃IPO后曾用“塞翁失马，焉知非福”来形容。对于投资者而言，市场回报是第一关注点，而就目前看，在A股上市的游戏公司普遍都能让投资者感到满意，例如昆仑、掌趣科技等市值均是超百亿级别。我们可以乐观的估计，在A股上市的游戏公司普遍的市盈率应该在50倍上下。

那么，A股的大浪是否会让国内的手游市场更加火热呢？答案是肯定的。

去年，并购是手游行业的一大关键词，十倍溢价的并购是一种常态，数十起并购的案例让人应接不暇。在这些并购案例之下，催生出一大批新兴手游公司的狂热，“能被资本市场看中，就意味着成功”。

国内老八股等因传统业务增长缓慢或停滞，急需要有互联网这样的高新产业带动自身，传统企业开始借助并购力量嫁接互联网思维，实现快速切入。在这样的大背景下，手游产业迎来了一个疯狂的时代。

今年，A股市场愈发的被外界看好，一大波欲回归A股市场的游戏公司也证明了趋势所在。

（本文由ChinaJoy和游戏多联合策划）

头条新闻

荣耀推出荣耀7等多款新品

■本刊记者 魔之左手

2015年6月30日，荣耀在北京举办“荣耀·GO勇敢”2015年度新品发布会，正式发布年度旗舰手机荣耀7，同时也推出了荣耀手环zero以及蓝牙耳机“荣耀小口哨”等新品。荣耀7的指纹识别2.0、“智灵”系统、情景智能等功能带来了移动互联网应用的新体验。智灵接口还将全面开放，并启动1000万元的荣耀创新实验室基金，鼓励第三方开发者围绕“智灵+指纹”开发更多关于移动智能生活的创新应用。



荣耀总裁赵明公布荣耀7版本和售价

荣耀7采用全金属机身设计，5.2英寸液晶屏，八核麒麟935处理器，64位Android 5.0系统，3GB RAM，2000万像素索尼IMX230传感器主摄像头、蓝宝石镜面，3100mAh大电池等；带有EMUI 3.1+智慧全网通+智像3.0+智控3.0+智电3.0+“创新4G+”等新应用；还具有指关节截屏、带有柔光灯的800万像素前置相机、多手势触控等丰富功能。荣耀7有3个版本，标准版售价1999元，具有移动4G、电信4G两种网络制式可选择；双4G版售价2199元，同时支持移动、联通两种4G网络制式；全网通版售价2499元，支持移动、联通、电信3大4G网络制式，并具有高达64GB的存储空间；三种版本颜色亦有一定区别。

荣耀此次还推出了具有北欧简约气质的智能穿戴设备——荣耀手环zero；以及“荣耀小口哨”蓝牙耳机，可以用语音呼出手机系统级应用和服务。另外发布会上荣耀宣布2015年上半年全球销量近2000万台，达到去年全年水平，累计实现了26亿美金的销售额，超过了2014年全年销售额；而截至2015年5月，华为应用市场累计下载已超过100亿次，游戏中心月流水1.5亿元，去年12月刚推出的荣耀钱包月流水则已突破1.2亿元。

硬件店

Linksys携新一代WRT路由器强势回归中国市场

2015年7月14日，Linksys宣布正式在中国市场推出全新的WRT1900AC路由器，它支持最新的802.11ac WiFi标准，并配备四根外置天线，采用波束成型等智能技术进一步拓展无线信号的覆盖范围，无线等效速度达到1.9GB/s（1300MB/s+600MB/s）。WRT1900AC配备双核1.3 GHz处理器、512MB闪存、eSATA和USB端口等强大的硬件，内置Linksys Smart WiFi设置与管理工具。此外，Linksys提供了Network Map可视化网络监测管理界面，并针对开源和定制开发与OpenWRT论坛合作推出了相关的解决方案。



Linksys同步推出WRT1200AC路由器，它有着经济实用的价格，能提供高达1.3GB/s的的高速无线网络，其他配置则与WRT1900AC类似。WRT1900AC的建议零售价为人民币2198元，WRT1200AC的厂商建议零售价为人民币1698元。

捷波朗发布扩驰无线智能运动耳机



2015年7月3日，Jabra捷波朗在北京召开新品发布会，正式发布了全球首款专属交叉训练的智能运动耳机捷波朗扩驰无线（Jabra Sport Coach Wireless）。它通过耳机语音播报指导完成交叉训练，结合Jabra Sport Life App应用程序，可以在40多种主流交叉锻炼中自定义个性化锻炼任务，能够规划、追踪和分析交叉训练的进度和成果。

捷波朗扩驰采用Dolby杜比音效增强技术，拥有高品质声音单元，语音指导与美妙音乐同期入耳技术，可让用户进行极致运动体验的同时享受出色的音乐。它采用超轻尖端材料，仅重16g，且具有超强耐用性；具有IP55美国军标防汗、防震、防尘技术，让耳机更持久耐用，无惧汗水和摔落。

头条新闻

魅族发布MX5手机及移动电源

■本刊记者 魔之左手

2015年6月30日，魅族科技正式发布魅族MX5智能手机，它采用全金属机身，配合多种先进制造工艺，使其外形耀眼，触感出色。魅族MX5配备5.5英寸SuperAMOLED全高清屏幕，对比度达到10000：1，可根据光线强弱进行实时调整，带有MiraVision屏幕显示技术和多档屏幕冷暖色温调节开关。魅族MX5主摄像头采用索尼2070万像素CMOS，定制6P蓝膜镜头模组，带有“一体式激光辅助对焦双闪光灯”，将激光测距对焦仪与双色温闪关灯融为一体，不管明暗都可实现精准合焦。500万像素、f/2.0超大光圈前置摄像头，搭配全新升级的FotoNation 2.0智能美颜算法，美肤调亮交由系统自动完成。



魅族科技总裁白永祥介绍MX5手机

魅族MX5采用2.2GHz新一代64位真八核处理器Helio X10Turbo，PowerVR G6200图形处理器，辅以3GB运行内存，配合64位Flyme4.5系统，可让数据处理更为迅速，视频播放画面顺滑流畅。魅族MX5的“mTouch 2.0”指纹识别，升级了传感器和算法，使解锁速度更快，而且接入“支付宝钱包”。魅族MX5配备mCharge快充技术，可在10分钟内充入25%的电量，40分钟充至60%。魅族MX5支持移动和联通4G，有16G、32G以及64G容量版本，售价分别为1799元、1999元以及2399元。机身颜色拥有灰色、银白、银黑和金色可选。

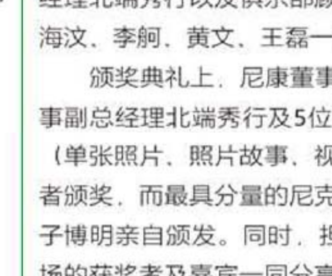
魅族同期推出首款移动电源（快充版），其容量为10000mAh，采用一体化成型工艺，精致美观。“TI双向快充技术”使得充电速度提高61%，转化率高达93%，可为魅族MX5提供约2.5次充电，五分钟充电10%，半小时充至60%，完整满充仅需83分钟。此外，电源完全充满电仅需3.5小时，智能配电的功能还能为充电对象自动调节输出电量。P

数码风

Alienware替大男孩实现那些年的游戏梦

2015年7月15日，Alienware邀请了艺人兼时装设计师宋亦凡在Alienware金源燕莎店面进行了一场深度交流。宋亦凡自己拥有2台Alienware，在活动当天他也带来了自己的Alienware 13，它虽然只有两公斤，却同时拥有台式机般的图形处理能力和移动玩家所需要的高性能体验。“对艺人来说外出是家常便饭，Alienware 13便于携带，可以让我在有限的休息时间里获得最佳的游戏体验”。

Area51则是宋亦凡和所有玩家的终极梦想。这款产品拥有彪悍的配置，被称之为”Triad Case”的机壳不仅科幻感十足，而且利于散热和连接外设。拥有自己的家庭后，Alienware Alpha可以作为客厅娱乐的一部分，它是Alienware系列中最小的产品，同时也拥有强大的性能，完全能够胜任家庭娱乐中心的工作。


Alienware高级产品经理Johnsono（右）与宋亦凡（中）

“看破界”2014－2015尼克尔摄影大赛颁奖典礼在蓉举行

2015年6月25日，由尼克尔俱乐部举办的2014-2015尼克尔摄影大赛获奖作品颁奖典礼在成都隆重举行。尼康映像仪器销售（中国）有限公司（以下简称尼康）董事长兼总经理、兼尼克尔俱乐部会长金子博明、尼康董事副总经理北端秀行以及俱乐部顾问兼此次摄影大赛评审于云天、陈海汶、李舸、黄文、王磊一同出席本次颁奖典礼。



尼康映像仪器销售（中国）有限公司董事长兼总经理、兼尼克尔俱乐部会长金子博明为颁奖典礼致辞

颁奖典礼上，尼康董事长兼总经理金子博明发表致辞，董事副总经理北端秀行及5位顾问分别向获得摄影大赛四个组别（单张照片、照片故事、视频短片、创意照片）的一等奖获得者颁奖，而最具分量的尼克尔大奖则由尼康董事长兼总经理金子博明亲自颁发。同时，担任此次大赛评审的5位顾问还同到场的获奖者及嘉宾一同分享了对本次大赛参赛作品及评审过程的感想，对众多富有个人艺术判断和独到眼光的摄影作品，给予了很高的评价，再次充分肯定了尼克尔摄影大赛对推动影像文化发展所做出的贡献。

头条新闻

第10季英特尔极限大师赛深圳开幕

■本刊记者 Monitor

2015年7月16日，英特尔极限大师赛（IEM）在深圳动漫节上迎来第10赛季的开赛日，自2009年第4赛季起，已6次来访中国，共颁发总额超过31万美元的赛事奖金。此次IEM深圳站邀请了来自欧洲、美洲以及亚洲多个国家和地区的游戏竞技精英，以《星际争霸2：虫群之心》和《风暴英雄》两款游戏展开持续5天的巅峰对决，角逐3万5千美元的赛事奖金。其中首次登上IEM舞台的《风暴英雄》，设立1万美元奖金，由四支队伍共同角逐。


观众在IEM比赛现场观看比赛

在本届深圳动漫展期间，英特尔还向主流游戏玩家和游戏爱好者展示了基于Haswell-E平台架构的旗舰级高端桌面处理器和全新第五代智能英特尔酷睿系列处理器的游戏设备，包括高端游戏台式机、笔记本、平板及二合一产品在内的诸多游戏设备，让游戏玩家和用户在感受顶级赛事精彩魅力的同时也能尽情体验最新的产品技术。P

创新低碳生活爱普生亮相王府井低碳公益展

6月25日，由中国新闻周刊主办的“低碳发展，绿色生活”低碳公益展在北京王府井步行街拉开帷幕，爱普生作为“低碳先锋”企业携多款解决方案在本次公益展亮相，为现场观众带来了不一样的低碳生活体验，并荣获2015“中国低碳榜样”称号。众多参观者现场参与了“悬赏骑行王”“生活打印”“照片承诺墙”“微信摇一摇”等丰富的互动体验活动，充分感受了爱普生的低碳生活和灵活打印。

“悬赏骑行王”通过骑行发电打印表现出了爱普生墨仓式打印机的低能耗特性，“手机快乐印”和“纸叮当”APP软件可以打印各种趣味产品甚至立体纸模。另外墨仓式打印机在打印过程中无需加热，也没有碳粉粉尘产生，能够为家庭营造一个安心安全的学习和生活环境。



“骑行打印”实验

游戏圈

格斗者聚集地，地区性格斗赛事“京·斗”落幕

7月26日，北京地区“终极街霸4”格斗赛事在烟袋斜街的“肆角餐吧”展开，从下午两点到晚上八点，经过六小时激烈的比赛之后最终由街霸玩家李军获得冠军。此次赛事的主办方为“BMW之悦”，而赛事组织人员胸前挂有“Battle in BeiJing”的字样的胸牌。除了本地的玩家，此次赛事也吸引了许多外国的“街霸”爱好者参加。


参赛选手和工作人员合照

作为小众游戏的代表，格斗游戏在国内的游戏人数和气氛一直不高，而各地区的游戏高手又潜伏在市井之中。“京·斗”这样的比赛不仅能让街霸玩家之间相互交流，同时也能让玩家们感受一下比赛时的气氛。主办人之一表示，只要条件允许，“京·斗”的比赛将会每月举行一次，相信在不久的将来就能看到第二届、第三届的“京·斗”。

《盗贼之海》与《核心重铸》无望科隆游戏展

在次世代的游戏主机大战中，微软的Xbox one一直不敌PS4。微软曾试图在E3上推出两款新游戏来增加Xbox one的人气，这两款新游戏分别是《盗贼之海》与《核心重铸》。不

头条新闻

人皇Sky创业，“钛度”发布会上海召开

■本刊记者 Monitor

连续获得WCG2005、2006魔兽争霸项目世界冠军——“人皇”Sky李晓峰在结束电竞生涯之后，走上了创业路。7月23日下午，Sky召开了其创办的“钛度科技”首款新品发布会，正式发布钛度鼠标，号称“最懂中国玩家的电子竞技鼠标”，售价299元。由于在电竞圈的较高知名度，发布会上微笑、若风、草莓等众多电竞圈明星出席，连“国民老公”王思聪也到现场捧场。

对于很多玩过《魔兽争霸》的玩家来说，Sky的名字就是神一样的存在。2005年，他获得了世界电子竞技大赛（WCG）魔兽争霸项目上的首个冠军，2006年再次夺冠，可谓前无古人后无来者。直到现在，Sky仍是全球唯一一位蝉联WCG冠军的选手。2015年6月，Sky李晓峰宣布退役，结束长达13年的电竞生涯。而创业，成为他今后人生道路的选择。Sky表示，“虽然现在是中国电子竞技最好的时代，但是中国却没有自己的电竞装备品牌，我希望钛度科技能够为中国电竞玩家打造出来一些高端的产品，做一个有态度的硬件公司。”这也是他创办钛度科技的初衷。



“钛度”发布会现场

值得一提的是，钛度鼠标的一大亮点是拥有智能功能，测试并记录玩家的反应时间、操作精度、鼠标滑动轨迹、手速甚至是心跳。用户只要登录钛度鼠标APP，就可以查看所有数据。另外，对于职业选手来说这可以将数据换算成职业指数，方便更加科学的进行训练。P



Xbox新游《盗贼之海》

过，最新的消息是，这两款游戏都无缘科隆游戏展。

Xbox负责人菲尔·斯宾塞日前已经确认，两款Xbox ONE独占游戏《盗贼之海》与《核心重铸》将不会出现在今年的科隆游戏展。菲尔·斯宾塞对此的解释则是因为科隆游戏展距离E3实在是太近了，所以游戏制作者没有时间制作另外一款DEMO。

在E3上我们已经了解到，《盗贼之海》是一款第一人称的海盗主题多人在线冒险游戏，开发商为Rare。对于这款质量有所保证，玩法又比较成熟的游戏，玩家对此的期待还是比较高的。而《核心重铸》这款游戏则由日本制作人稻船敬二担纲制作人，目前游戏只是展示了概念CG，但是其独特的核心系统以及玩法也让玩家兴奋不已。

目前微软的这两款大作缺席科隆游戏展，无疑对索尼是一个好消息，至于微软能否在以后的主机大战中扳回一局，我们拭目以待吧。

国产主机再添新兵，蜗牛移动发布OBOX

随着PS4与box one在中国市场的持续火爆，发现商机的国内厂商纷纷盯上了这块诱人的肥肉，最近，又有一家游戏公司推出了自己的国产主机——OBOX。

网络游戏厂商蜗牛娱乐旗下的蜗牛移动最近推出了两款游戏硬件，W3D游戏手机和OBOX游戏主机，两款产品预售价均为1999元，玩家可以登录蜗牛移动的官网进行购买。

OBOX是蜗牛移动旗下首款游戏主机，配备了英伟达4核K1处理器，通过蜗牛自研的3D引擎优化后，2D游戏通过OBOX可以实现3D输出，用户只需佩戴3D眼镜即可达到3D游戏效果。而另一款游戏硬件，W3D游戏手机则采用眼球追踪的裸眼3D游戏手机，配备实体键+双摇杆，同时内置按键映射技术，可以令触屏版游戏用实体键操作。在硬件配置上，W3D采用联发科8核高端处理器6595，4000mAh锂聚合物电池，配备安卓4.4操作系统。同时有2GB +16GB的存储配置，侧面配有SD卡槽，最大可支持64GB扩展。P





大众软件专访姚壮宪与“仙剑六”制作人栾京 如何面对“仙剑六”的问题与挑战？

文丨策划 大众软件
记者 建安余韵

2015年7月8日，《仙剑奇侠传六》上市，抢占了今年“暑期档”的先机。不过对北软来说，游戏上市没能让他们感到一丝一毫的松懈或喜悦，因为自上市第一天起，BUG汇报、针对优化和引擎的批评像雪片一般飞进北京软星总经理姚壮宪和制作人栾京的办公室，这种玩家负面情绪的爆发让人联想起12年前的“仙剑二”，舆论一片唱衰气氛，让整个北软喘不过气。

为了尽快解决问题、缓解玩家情绪，北软加班加点赶制修正补丁，经过两周努力，在1.03版更新后解决了部分玩家的问题。值此时机，大众软件的记者前往北软，见到了刚刚从焦头烂额的加班中缓过一口气的姚壮宪和栾京，针对“仙六”发售初期的种种失态进行了一次专访，聊一聊这次发售对他们的教训以及开发中的一些苦衷。

栾京：“仙剑”的三代“里掌门人”

这次采访从栾京的履历开始。如果套用电影《一代宗师》里的定义，那么从“仙剑五”开始，栾京是之后三代“仙剑”作品的“里掌门人”，但由于鲜少抛头露面，相比姚仙，玩家对他知之甚少。第一次见到栾京，就发现他与姚仙腼腆、技术宅的形象不同，是个活力四射、十分健谈的人，语言也风趣幽默，聊到兴起时大有种“谈笑风生”的感觉。再加上他表情丰富、体型略微发福，让人感到亲切和几分“呆萌”。不过他表现出来的活力并不能掩盖厚重的黑眼圈和已经快垂到鼻梁的眼袋，看得出最近他承受着如山的压力。

记者： 首先一个例行公事的问题抛给栾总。玩家对姚仙很熟悉了，但对您还不是很了解。身为两代“仙剑”的制作人，您却很少抛头露面，能不能先简要介绍一下您的履历和参与过的项目？

栾京： 我来北软工作有十年了，我最后一次签合同已经是无限期合同了。其实当初能加入软星挺意外的。来软星之前，我就职于智冠北京研发中心，后来跳槽到北软做企划。进北软后我参与的第一个项目是《大富翁7》，当时也是从基本的打杂做起，负责的主要工作是为道具卡片撰写说明，比如福神、衰神、改建卡之类的。后来持续做了7代的资料片和《大富翁8》，到《大富翁8》时，我已经能负责游戏开场和结尾的动画表现了。

后来《大富翁》项目结束，大概07或08年，我转去做一个全新的单机项目——可能现在没几个玩家知道——当时我们非常想做个新IP拓展业务，可惜后来因为各种原因吧，项目夭折了，之后



就开始做“仙五”，我主要负责系统和进度管理。那时候坦白说，北软除了姚总，基本都是第一次做“仙剑”，没有什么经验，主要是顺着前人的思路做。“仙五”的问题是，当时所有人目的都是善意的，想把各自负责的方面做得特别好，但那时候大家不懂合作，经常发生争执，渐渐我们发现，彼此在工作中握不到手了，导致游戏出现各种问题。

到了“五前”，我正式成为制作人。其实做“仙五”的团队和“五前”基本没有变化，但经过磨合，我们在配合度上有了很好的提升，知道怎么合作了，这就使做“五前”努力的回报度显著提高了——虽然原来我们也是投入100%的努力，但没有获得期望的效果，做了很多无用功。

记者：您当初为什么选择北软？是不是怀抱着强烈的做“仙剑”或者做单机的愿望？

栾京：我大学毕业时就认准要进游戏业。十多年前游戏业还不是这样的，待遇远没有这么好，那时候选择做游戏的人多半还是出于兴趣。而且大宇对我们那个年代的玩家来说，本身就是一种梦想，是独一无二的。我记得当时我收到Offer，第一时间通知了几个大学同学，他们都激动地问我“你有没有靠亲戚、走后门”之类的，我答“我真的没有台湾的亲戚”。

记者：做了三代“仙剑”，从一个普通员工成长为制作人，您最大的感触是什么？

栾京：每代都都能学到很多东西吧。要说最大的感触，就是很多时候做一件事，其实都是人的问题，人对了，就什么都好办了。在我看来，能碰到这批人就是最大的幸运。如果没碰到他们，很多事办不成，因为这（在中国做单机）真的不容易。

我知道，从我们这走出去的一些人，跳槽后薪资待遇涨的都挺多的，而且毫不夸张地说，北软大多数员工走出去都能找到比现在待遇更好的工作，所以每当有员工离职，我没法挽留，只能祝福。在单位我很少教训员工，有时候脾气上来说了很重的话，都会私下跟他们道歉——这种环境下还愿意留下来跟你做单机本身就是出于爱，你骂他们干什么？

在工作中，这些人也不需要我特别去督促，他们自己就会把工作安排的特别饱和、学习新的东西，把自己逼到一个很极限的状态，北软员工就是有这种特质。所以每次我给他们派额外任务，都会特别不好意思地问“能不能稍微挤出点时间帮我做这个”，因为我知道，他们的工作强度已经很大了，从我这接到一点额外任务，都意味着一次加班。

记者：您入行这么多年，从玩家到游戏人，心态上有什么变化？对今天想做游戏的年轻人，有没有什么“过来人”的寄语？

栾京：玩游戏和做游戏完全是两码事，做游戏真的蛮累的，不论什么


很少抛头露面的栾京，采访中显得很平和


“仙六”附赠的手办，吸引玩家购买的重要原因



栾京参与制作的《大富翁8》



此次的《仙剑奇侠传6》质量引起了不小的风波



游戏都一样。可能大家经常看某些游戏大赚的新闻，其实我要说，在大家看不到的阴暗面，赚不到什么钱默默死掉的游戏，比大卖的多二三十倍都有。如果你想做游戏单纯是觉得“我满喜欢游戏的，既可以干喜欢的事又能赚很多钱”，实际上做游戏完全不是这么回事，我觉得你真的要对自己的未来负责，再好好考虑一下。

引擎：“虚幻3”故事始末 优化问题在意料之中

2011年“仙五”发售的时候，姚仙向玩家承诺，“如果‘仙剑五’可以买150万套以上，我就用虚幻3”，这段采访视频和截图在玩家看到六代采用Unity引擎后被无限拿出来调侃。今天姚仙直面这个问题，谈到一些引擎选择上的秘辛与苦衷。同时，对玩家非议最多的优化问题，栾京表示自从选定Untiy引擎后，这种结果就在意料之中，却由于一系列问题，导致他们没能在发售前予以重视和解决。

记者：“仙六”上市后，舆论评价想必您都看过了，那我们也不必掩饰了，请问您对现在这种舆情有预期么？

栾京：有的。应该讲从决定使用这个引擎那天我就（对游戏的未来）有强烈的不安感，包括现在玩家意见最大的优化问题和这种舆情反馈，我们其实都有预期。



“仙五前传”引起了玩家的广泛好评



办公室风景

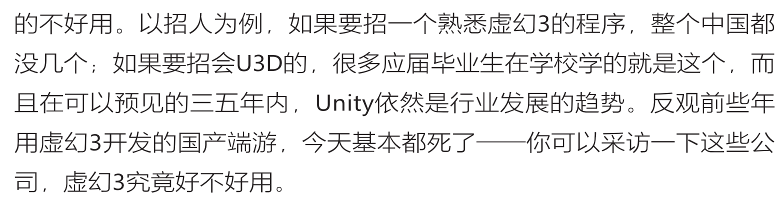
记者：那是出于什么考虑决定使用Unity4这个让开发者如此不安的引擎？

姚仙：这个问题我来回答，我知道你潜台词要问什么，毕竟“虚幻3”这个事是我起头的。最开始我们确实想用虚幻3，虽然当时（“仙剑五”）销量还没破百万，但销售势头很好，整个大宇对单机的信心也回来了，玩家还那么支持国产单机，我们也很感动，就决定试试用这个当时主流的高端引擎为游戏做一次质量提升——尽管我们知道它很贵，要多卖几十万套才能回本。也确实就在那个时候，程序和美术组的同事就开始研究、学习虚幻3，并且试用了半年多，做了充分的技术准备。对大宇来讲，也早在“仙五”上市前就买了一套虚幻3，不过当时是给网游用的，现在那个项目已经黄了，但说大宇决心不够是站不住脚的。可就在几个月间，整个世界都变了。

第一个大变化是大宇的业绩在继续往下掉，已经要卖大楼了，财政很吃紧，和虚幻3中国代理商在价钱上谈不拢。他们要求几十万美金外加流水分成（具体数据涉及保密不便透露），大概是我们做一款单机总收入的三分之一，而大宇的报价是这个价格授权我们做两代游戏，等于把价格压低了一半。谈判中双方都恭维彼此“很有诚意”，我们则一边做“仙六”的前期工作一边等结果，但双方“诚意”了大半年后谈判却破裂了，这甚至导致我们一些程序负气出走。

就在“仙六”上市前半个多月，虚幻引擎的开发商Epic主动向我们抛来橄榄枝，表示我们2010年提出的条件，他们现在可以认真考虑了，还邀请我拜访他们总公司，可一切都为时已晚。说实话以今天Epic的要求，国内有单机厂商用得起虚幻4我不意外，但三四年前他们的报价，我不相信有任何中国单机厂商负担得起。

第二个变化是整个行业都在用U3D，已经变成了一种潮流——尽管它真



的不好用。以招人为例，如果要招一个熟悉虚幻3的程序，整个中国都没几个；如果要招会U3D的，很多应届毕业生在学校学的就是这个，而且在可以预见的三五年内，Unity依然是行业发展的趋势。反观前些年用虚幻3开发的国产端游，今天基本都死了——你可以采访一下这些公司，虚幻3究竟好不好用。

另外我要澄清一点：网上有传言是大宇逼我们用U3D的，没这回事。

记者：您的意思是至少未来一两代“仙剑”还会使用Unity？

姚仙：不一定。最近Unity5刚刚上市，我们会评估一下这个引擎，而且换引擎需要重建团队，什么都得重来，隐性成本很高，但现在我们用Unity做的东西已经被玩家贴上了“易碎品”标签，再用一代——不论成品好坏——恐怕有失去玩家信任的风险，所以我也进退两难。



栾京：游戏行业并不简单



关于《仙剑奇侠传六》的引擎，唉……

记者：我们回到最开始的优化的问题。北软发售前对优化问题是有预期的，而且在游戏发售仅半个月后就推出了三个优化补丁，大幅提高了性能。这么看优化不是一个很难解决的问题。如果游戏延期半个月发售，问题是否在发售初期就能避免？

栾京：不好说，有些问题没有真正发生谁也无法预料。我们有60多台测试机，确实玩家反馈的很多问题在测试中从来没出现过。而且Unity这个引擎业内公认在内存利用效率上有先天缺陷，用起来很不省心，如果玩家配置比较低会带来很多其他难以预料的问题。

制作每代游戏我们都会推演玩家的配置升级曲线。我们做完“五前”就在计算两年多后玩家的平均硬件水平，可事实上近两年PC硬件的升级曲线大大低于我们的预期，甚至玩家习惯也改变了，大量用户是用笔记本玩游戏的。究其原因，比起PC，越来越多的人选择用手头的预算升级各种智能设备——这种替代现象以前也有，但近两年势头越来越猛。



“优化”，被提到最多次的名词

姚仙：这是我们工作没做到位，我们会评估玩家硬件的升级幅度，决定下一代产品在画面、配置上提升多少，但这次直接根据往年经验做了估算，没有跟上市场变化的趋势。其实这个问题我们在一年前游戏完成大半的时候意识到了，按既有标准开发出来的成品，发售时恐怕有大量玩家的PC跑不动，我们开会讨论要不要砍画质来追求发售时性能上的安全，又顾虑会被玩家骂不思进取，争论的结果是按现有标准继续开发。



“仙五前传”也出现过一些小范围的优化问题

我们的60台测试机，硬件规格从游戏要求的最低配置到最高配置都有，经过长期测试，运行效果都在预期之内。可出乎我们意料的是，游戏发售后，市面上标榜拥有同等规格的PC，很多都是笔记本了，实际性能与台式差很多。如果时光倒流回一年前那次会议，我会决定牺牲画质求性能——尽管同样会伤害玩家感情，但比起被骂不思进取，还是花了钱却玩不了对玩家伤害更大。



“仙六”引出了太古神农大神和九泉的故事

其实从“仙五”到“五前”配置就已经上了一个小台阶，当时就有部分玩家反映一进明州城PC就跑不动了，现在想来这是一个危险的信号，可因为“五前”卖的太好，这种现象也没有大范围出现，导致我们没有重视。

栾京：“不求上进”的批评现在还是有的，尤其年龄层在高校上下的青年玩家。他们认为“仙剑”就应该是国产单机的领军产品，我们有挑战国际水平的义务。我们感谢玩家的支持，我们和玩家对“好”的评判标准是一样的，知道哪些国际大作是好的、标杆的，不



“仙六”的过场动画，真的成了动画





在过场动画中有些镜头的运用让人摸不着头脑



“仙六”采用了半即时制战斗系统

会说“他们不行，按我的来”，但在实际操作中我们确实有各方面的困难，目前还做不到。

记者： 1.03补丁推出后，玩家对性能的提升还是给予相当好评的，请问栾总，如果还有后续的优化补丁，会以什么节奏推出？

栾京： 1.03刚刚推出，我们还要再收集玩家的反馈意见，制定接下来的改善计划。不过我相信1.03补丁能解决一部分玩家的问题。

剧情：拓展世界观 创造新起点

“仙六”是将“仙剑”五灵六界世界观拓展的一代。在栾京看来，系列前五代游戏用了二十年时间，完整地讲完了女娲一脉的故事及宿命。为了迎接“仙剑”下一个二十年，是时候对世界观进行一些扩展、打造新起点了。在这一层面上，北软打造的全新设定就是“神农九泉”。与这种宏大的野心相反，“仙六”在剧情衔接和表现节奏上可能是系列最“奇葩”的一代，充满生硬的中断、过场和不明所以的游戏节奏，接下来我们就剧情展开话题，看看北软对“仙剑”的世界观有什么规划，对表现手法上的不成熟又有何反思。

记者： 那么接下来我们来聊聊“仙六”的剧情和设定。其实从“仙五”就隐隐有北软在重塑“仙剑”世界观的感觉。这次“仙六”引出“神农九泉”的概念，相对的，系列经典的蜀山、灵珠、经典人物、五灵六界等设定体现的都很淡了，这是出于什么考虑？

栾京： 这只是一次扩展，不是重塑，我们没有将旧有的世界观推倒重做。我们对“仙剑”的世界观有一个很大的规划，“仙剑”世界观是从中国神话伏羲、女娲和神农“上古三皇”的设定延伸出来的，前几代游戏我们侧重讲女娲一脉的故事，从初代到“五前”，这一支的故事差不多讲完了，所以现在我们要将其他两条线路补全，开始讲神农一脉。

姚仙： 这与不同制作人的风格也有关系，毕竟不同制作人喜欢的东西也不尽相同。对于制作人求变，我一向抱着开放的态度。我真正高度干预游戏制作的只有初代“仙剑”，以后全靠策划自己拍板，让他们尽情尝试“仙剑”加入新东西会不会变得更好，又有哪些必需继承下来。虽然过程可能会有一些阵痛，但这是一个IP延续下来必要的变革。如果总是延续以前的老路，游戏发展的格局就越来越窄了，典型的例子就是“仙二”。

“仙二”的制作思路就是继续消费以前的人物、框架再做一款新作，结果大家看到了。“仙二”到“仙三”的变化是有史以来最大的，“仙四”之于“仙三”变化也很大，都成就了一代经典，大家也很接受啊。当然每次变化都有人骂，要放大到更长的时间里来持续观察才能正确评估变化带来的影响。而且灵珠、蜀山什么的这代是没有了，但说永远没有也不一定，玩家呼声高的话也许某一代会回归。

记者： 那么顺着刚才的问题问一下，目前在“神农九泉”这个框架下，打算做几代游戏？

栾京： 这代九泉出现了五个，但深入描写的只有两个而已，在我们的规划里“仙六”只是个开始。

姚仙： 就像五灵珠的设定，一次全抛出来，结果一、二、三代主线都找灵珠，到第四代实在不敢再找了，设定消费的太快。所以我们对“神农九泉”采用少出现、深挖掘的策略，每次深入讲几个，至于要做多久，就是想象力的问题了。

记者： 我们再来谈谈剧情表现手法。首先是动画过场，目前来看玩家意见褒贬都有，但完成质量还是很高的，那么北软内部如何评估这次尝试，以后会继续采用么？

栾京： 玩家反响确实比较两极，喜欢的玩家认为国产动画做到这个水平的不多见；反对的玩家觉得这个东西“不仙剑”、太日式。这可能是个刻板印象问题，如今游戏业普遍使用2D动画过场的只有日本，这是主要的学习对象——我们不可能去学美漫或迪士尼的画风，那更“不仙剑”。所以还能像谁？只能像日本了。评估的话，游戏才发售，我们还在观察、收集玩家反馈，未来是否继续采用这种表现形式也是未知。

记者： 再来就是播放过场的节奏。请问“上楼→5分钟过场→下楼→五分钟过场→再上楼→再看5分钟”或者“5分钟过场→走到椅子边坐下→继续5分钟”这是种什么节奏安排？我实在不能理解这种剧情编排思路。

栾京： 这其实不是思路问题，里面根本没什么思路。这个细节要从整体上看，是游戏体验问题，包括玩家反映的新手指引、主界面设计粗糙之类的都能涵盖在内。

比起“五前”，我们承认“仙六”在细节上确实比较粗糙，

你会觉得“五前”相对而言比较精致、考虑比较周全。刚才姚总也说了，我们遭遇了一个从虚幻3到U3D引擎上的变故，导致我们这次面对的困难确实比“五前”要大。

“五前”的成功一方面是我们的团队磨合比较好，另一方面它在技术上是传承自“仙五”的，那款引擎是我们驾轻就熟的技术产品，已经用它做过很多游戏了，所以我们有更多的时间研究“如何把室内装潢的更细致”，而不是“如何搭建大楼结构”。

“仙六”换了新引擎，无可避免的要遭遇一些技术问题，我们要花更多的时间研究工作要怎么完成，而不是如何将它做的更人性化、完成度更高——对美术、程序、企划都是如此——这听起来可能很简单，但从一个开发者的角度，把这些工作拆分到每一天、每一小时，不断去思考解决方案，真的远比玩家想象中难。所以这不是单纯的“剧情某一桥段衔接是否流畅”的问题，而是整个游戏细节体验是否到位的问题。

记者：就是说这个问题涉及整体开发中的进度规划和取舍，最后做出了牺牲？

栾京：对。我可以说在做“五前”时，我至少有比现在多20%的空余时间来专门研究细节和用户体验问题，但在“仙六”的开发过程中，我们真的没有这个时间了。

记者：这么看和优化问题一样，您在开发中对细节不到位的问题也早有心理预期，但出于时间紧迫都无法顾及到了，即便如此还是没考虑过延期发售的可能？

栾京：其实每作的开发对我们来说都有不同程度的紧迫感，游戏开发时间没有“够用”一说，都是和时间赛跑。就比如“五前”，是我们做的相对顺手的一次，但依然不断在想哪里还有改进空间，永远在赶工、在思考、在修改。既然做这份工作、吃这碗饭，就要想办法在时限内吧它做好。至于单机游戏的延期发售，有很多客观因素制约，比如代理层面、渠道层面、业绩层面等等一系列的考虑，所以很多困难是玩家想象不到的——当然玩家也没必要想到。我们是做游戏的，既然选择了这条路，这就是我们要思考、解决的问题，自然也没什么好辩驳的了。

战斗：两难需求下的“鸳鸯锅”理论

今天玩家经常诟病国产RPG万年不变的回合战斗，提起这个问题，“仙剑”经常作为反面典型被挂出来“示众”。在玩家的压力下，“仙六”彻底改革战斗，设计了一套源自《最终幻想13》的半即时系统，成为仅次于优化的争议焦点，所以我们自然也聊到这个问题，看看姚仙和栾京对“即时战斗”是什么看法、“仙剑”又该走哪条路。

记者：“仙六”用的是一套仿《最终幻想13》的半即时机制，但现在舆论对即时制呼声很高，您怎么理解“即时制”这个问题？下一代“仙剑”游戏会采用么？

栾京：在“仙五”和“五前”发售后，舆论几乎是一边倒要我们做即时制的，“做了这么多年，还是回合制”——玩家评论充斥着这种声音，所以我们这次选择了一套半即时的系统。可是“仙六”发售后，我们发现回合制的呼声又占上风了：“我当年没发表意见，是因为喜欢回合制，不代表我支持那些人的观点啊，为什么不是回合制了？”现在舆论就已经有转舵的风向了。那我们假设现在技术和资金都不是问题，战斗终于能做到跟《战神》一样好了，这批支持回合制的玩家会跟我说什么？我猜什么都不会说——喜欢的炸酱面馆改卖咖啡，曾经的用户被抛弃，他已经没话跟你说了。而且现在很多玩家对回合制抱有成见，认为回合制就是落后的、烂的，“你战斗还是回合制，其他方面能好到哪去？”

姚仙：我们之所以去学《最终幻想13》的系统，就是因为这是个介于回合和即时之间的产物，而且《最终幻想》是和“仙



战斗系统上和《最终幻想13》近似


采访中的姚仙





玩家绘制的越今朝同人图，作者“流水画”



PlayStation发布会倒计时六天，官方给出了这么一张图……是的，可以在主机上玩仙剑了

剑”一样的剧情导向RPG，希望在两类玩家之间找一个平衡点——这种事不止我们在做，其他国产单机都在做。考虑到文化氛围和游戏类型，学习样本还是集中在日本找，欧美RPG就不太符合我们的需求了。真要独创一套战斗系统并为玩家接受，目前全世界范围内都是难事，我们也没这个能力和财力。

“仙剑”现在就这一百多万用户，我们必需把这一百多万用户都攥在手里，尽量满足他们各式各样的需求，所以“仙剑”要像一个“鸳鸯锅”，想吃什么口味都有，但现在证明，这很难做到。或许有时候我们太在意玩家的不同看法，为了面面俱到，反而做出太多妥协。

记者：可“仙剑”今天已经是一个百万级销量的单机品牌、国产单机的旗帜了，这一代在某些方面也做出了重大改革，那“仙剑”是否应该更大胆一点，承担一些引导、改变用户习惯的义务？

姚仙：现阶段没有。全中国只有腾讯有这个义务，因为只有他们的用户规模是亿万级的，我们只是百万级，百万在中国仍是小众，没有力量去改变市场。虽然现在玩家觉得百万销量在当初盗版横行的年代是个根本不敢想的数字，能看到单机复苏的苗头，但真的还不够大。

单机毕竟只是整个游戏业的一个细分市场，放眼全行业，“百万”已经有很多机构不放在眼里了。手游第一个礼拜导量一千万才叫成功——第一周哦，“仙剑”突破百万销量可是卖了一年多，其中还有一个玩家买好几套的，也不是每个玩家买了都会打通。所以我们的优先目标还是照顾好喜欢“仙剑”的这群人，再考虑扩大市场。目前国产单机就“几把剑”还活着，而且都是同类产品——不是大家有意做成同类的，是市场竞争的结果，不同类的都死了。

栾京：如姚总所说，确实我们是国产单机里卖的最多的，但跳出这个小圈子还是濒危物种呢。当熊猫里最能打的没什意思，碰见狮子老虎大象不还是要死？你说的那个“义务”，我们还在挣扎阶段，我想，但我做不到。

记者：“仙剑”已经做到第六代了，新作也做出了很多改变，那么就北软理解，“仙剑”什么核心的东西是不能变的，构成这款游戏的核心竞争力呢？

栾京：提到“仙剑”，玩家第一反应还是故事吧，然后才是其他方面——不管音乐也好战斗也好。所以我觉得不能变的还是对剧情的重视，通过不同视角去表达一些人性中不同层面的东西。像我们这次的一个主角居十方，他设定从背景到性格就是个普通的路人甲，没有越今朝、越祈一样惊人的身世，和九泉也没什么关系，那为什么要设计这么个主角？就是为了向玩家提供一个亲切的、平凡的视角，传达一种“这个故事离普通人并不遥远”的感觉。可能他内心是善良的，但面对危险也会胆怯——这就是普通人的

正常反应，不代表好与坏。最终通过一系列遭遇他成长了——“仙剑”里角色的定位就该是这样的，我在和编剧交流时也说过这才是未来“仙剑”剧本应该坚持和发扬的东西。

登陆次世代平台：拓荒意义大于成绩

记者： *采访也接近尾声了，剩下我们想了解一下跨平台问题。游戏很早就宣布将登陆家用机平台，请问现在这件事推进的怎么样了？有档期可以公布么？*

栾京： 资源我们这边已经给了，玩家在ChinaJoy上应该就可以看到一些消息。

姚仙： 大宇对这件事也很重视，特意收购了一家专门做PS4游戏代工的公司，拥有丰富的家用机开发经验，移植会交给他们。目前资料已经交付，但我们这边还有一些Debug工作要做，改好后提供给他们一个相对稳定版本的源代码才会正式开始移植，对方拿到代码也需要熟悉、学习，因此还需要一段比较长的时间。

记者： *那么北软觉得登陆家用机平台这件事本身有什么意义？对成绩有什么展望么？*

栾京： 其实我作为一个玩家，也很希望“仙剑”能出现在家用机上，因为我本人就是那种会花钱买游戏机和大量正版游戏的族群。我认为成绩还在其次，这件事本身的意义就很重大——国产游戏要到一个新的、全球最流行的平台去试水。凡事先有第一步才有可能性，不管未来或好或坏，可能性出现了，我就很希望未来能有很多国产游戏出现在家用机平台，去接触、吸引更多的玩家。总的说来，这是一件好事，我期待着能继续走下去。

记者： *最后还是以一个例行公事的问题结尾，您有什么想对支持“仙剑”的玩家说的话么？*

栾京： 其实前面的“命题作文”都好做，最难的就是这个。感谢的话说太多次也就没意思了——虽然每次说都是真心的。总之“仙剑”做到现在，我们既然选择了做单机，也没什么好向玩家诉苦或者申辩的。可能有些尝试并没有得到预期的效果，玩家也不是很接受，但我们一直在用心、尽最大的努力，而且未来也会继续努力下去，这是我们身为制作者，表达对“仙剑”的爱的唯一方式——只是与玩家的表现方式不太一样。

后记

在约访的时候，北软的媒介人员曾给大软记者表示：他们看过游戏发售后的各种反馈，知道很多问题伤害了玩家的感情和信任，因此想借这次机会诚恳地与玩家交流，没打算回避任何采访问题。而在采访中，记者也确实深刻感受到这一点：有时候为了顾及方方面面的关系，记者会在设问时揣摩措辞，避免刺激到采访对象。不过姚仙和栾京面对问题的态度，倒是比记者要更直接和诚实。曝出很多内幕故事，详细解答哪些问题他们原本就有预期、本可避免却没有避免；又有哪些问题实在有苦难言、解决不了。他们清楚，这种时候遮遮掩掩没有任何意义，“诚实”才是在现有危机下，赢回玩家信任的最大武器。P





手握灵玉，笔耕不辍
仙剑六剧情企划采访小记？

文丨策划 大众软件
记者 客串的沈姑娘

本着“已经吃了两枚鸡蛋，一定要见见下蛋的鸡，再和她聊聊鸡蛋”的雀跃心情，伪记者同学踏进北软基地，得见这两代的剧情主笔——沈琀琀姑娘。

瘦，这是最直观也最强烈的印象。

编辑君在采访栾京时，我就坐在沈姑娘对面，抓紧时间打量她。黑长直，素颜，格子衬衫。衬衫外敞怀披着一件灰色的运动服，有一种幕后作者乍现人前时常见的局促与紧张。我在不少其他作者身上都见过这种局促感，或许是跟陌生人打交道的机会太少而跟故事打交道的时间太长，她们寡言内向，敏于思却拙于言。

栾京的采访用了很久，姚仙常常参与进来，这两位都是侃侃而谈的高手。而沈姑娘静静坐着，只偶尔说两句话，中间一度拿起我们捎去的《大众软件》七月刊来翻看。

在我眼里，这个写故事的人身上也很有故事性。她太瘦，且看起来年纪相当小，有一种苍白的少女气质，是一种长久不晒太阳的苍白。从运动服的袖子里露出来的腕骨极细，手背上的青色血管都清晰可见。低头看书的角度很美，我几度想掏出手机拍下来，又觉得这实在太不礼貌。得亏我也是个妹子，不然这么仔细地端详人家搞不好要被暴揍一顿。

“她比较内向”，姚仙和栾京都这么说。在之后的采访中，伪记者君厚颜要求坐在主创旁边，开始“亲切友好的交谈”，然后……然后就数度在心中仰天长啸、挠墙跳湖、涕泪纵横——姑娘，您好歹多说几句么！

（下面一律把伪记者君简称为WJ，沈姑娘简称为沈君。）

WJ：作为货真价实剧情党，先要问个百思难解的剧情问题——在最后的彩蛋里，主角们于景安城再相逢，因为是越祈在龙潭里用自身存在交换出了越今朝，小伙伴们都忘记了她这是必然，但这个越今朝跟以前的越今朝长得一模一样，为什么小伙伴们连他也不认识了？

沈君：（立刻浮现为难的神色，眉头皱起，过了几秒钟，犹犹豫豫地回答）这个能不说么？这中间其实有另外的故事，后续内容里可能会揭晓。

WJ：本来DLC是要留到后面问的，但既然说到了这里，那就赶紧问了！DLC有几个？什么时候出？是剧情向还是娱乐向？

栾京：（突然乱入）剧情向，每个都是人物故事。这个都看情况。

WJ：在这六个主角中，其他人都跟九泉息息相关，只有居十方跟九泉的主线剧情关系不大，当时创作这个人物是出于什么想法呢？

栾京：（再度乱入）就像你说的，其他人都跟九泉是有关系的，只有居十方跟九泉没什么关系，他在剧情里起到的作用好像也不大，我还看见有玩家说他是宅男。（WJ开口补充：技术宅）但仙剑就是想讲这样的故事，故事里面不止有越祈、越今朝这种背负着惊天秘密的主角，也有居十方这种普通人、平凡人。我们的视角不止指向传奇，也记录这些人。

WJ：是刻意设计？

沈君：嗯。

WJ：（报以热切目光，希望她多说几句）

沈君保持沉默。

WJ：……

WJ：从您个人的角度出发，有没有特别偏爱的角色？

沈君：（说话前顿了顿）有两个，刚刚你们其实已经提到了一个。（抿唇，再顿，然后才开口说）居十方和明绣。这两个人都不完美，不是那种有虚幻美的角色，反而有明显的缺陷和弱点，但他们更真实，而且最后都有了改变。我个人更喜欢他们俩。

WJ：（专注地看着她）

沈君沉默。

……

WJ：（赶紧接话）五前里的暮菖兰和姜承也是这种角色。

沈君：（突然笑了一下）对，兰姐也是。兰姐在几个主角里，是最真实的一个。像夏侯瑾轩和暇，都是有虚幻美的角色，可能有九成的人都喜欢他们，但这种喜欢只有六十分、七十分。像兰姐这种，可能只有五成的人喜欢她，但这个喜欢是九十分、一百分甚至一百二十分。

（此处省略其他在场人等乱入若干字）

WJ：是怎么想到创作这样一个多时空故事呢？

沈君：嗯……其实开始是想写一个这样的故事，前半段是由一个男主角承载，后半段有另一个男主角接过他的事继续往下走。但是限于资源，这个故事没法儿按照这样子展开。如果真这么展开，故事得是现在的两倍长。后来就做成一个男主角，一个隐藏主角这样。

WJ：（插话）越今朝和扁络桓。

沈君：对……在资源有限的前提下，两个人得有同时出现的平行阶段，又要把他们的故事对接上，后来就……（用手势比了个圆）用了时空衔接的方法。

WJ：以一个创作者的角度来说，在整个故事里您最得意的是什么地方？

沈君：（抿唇，羞涩，很不好意思说起“得意”这样的

话题）最得意的地方……吃面吧。越祈最后吃面的那个地方。一开始就想，一定要用一个日常细节来表现，后来真的做出来了，还挺喜欢的。

（WJ默默期待能再多说点，毕竟是最得意的地方啊！但是，没了……没了……最得意的地方就说了两句话……这也是WJ觉得特别好的地方，立刻应和，希望围绕这个多说点，但是，后面就没有再提到了……难道是WJ话太多了嘛！）

WJ：那再谈谈您个人对这次仙剑六的剧情呈现满意吗？如果有不满意的话，是在哪里？

沈君：嗯……（沉思态）嗯……当然是希望有一百分，还是有一些不满意的地方。但是在时间和资源范围内，已经尽力了。你看，从五前到六，这中间也只有两年半，开发周期只有这么长，各方面都是全新的，时间上比五前还是紧了很多，不像五前有时间返工去修改、细化、提升，比较仓促。

WJ：您是怎么样走上这条路的呢？背负仙剑这么一个沉淀多年的品牌，要面对许多玩家心目中的〝仙剑应该是这样的〞，同时又有自己心目中想要构划和呈现的世界，会不会蛮有压力？

沈君：当然有压力，在仙剑这个大品牌下做事，就会有压力。

（**WJ：**详细点啊，详细点啊，姑娘！我的问题这么长，你的回答这么短，写出来会好奇怪的啊！）

但是WJ的内心冲击波打出去，沈君头上出现一个大大的Miss，她挺住了，完全没有多说！

WJ：以前有其他创作经验吗？

沈君：就是写写小短文什么的。是来到北软之后才开始这种完整的商业写作。

（大家齐声表示〝震惊！〞〝牛逼！〞〝姚仙你捡到宝了！〞）

WJ：这次剧本的女性特质相当突出，像洛埋名和越今朝就是典型女性视角下创作的人物，不像五前江湖气息浓厚，是原班人马吗？策划组参与创作的编剧一共有几个？有几位是女性？

沈君：啊？你不说我没想到，为什么洛埋名和越今朝是女性视角下的人物？

编剧君：（乱入）对啊，我就很喜欢洛埋名啊。

WJ：（深深地看了编辑君一眼）洛埋名是广大少女最喜欢的一款类型，我可以拥有全世界但我只要你，我报复全世界而我只爱你。

栾京：（乱入）嗯……这样说来也对。

姚仙：（插话）爱美人不爱江山。

沈君：啊，大家喜欢这一种的话，那龙溟……龙溟也很受欢迎啊。

WJ：黑他的还蛮多的啊，更受欢迎的是谢沧行啊。

（！#￥%……&*此处省略关于〝高大全vs. 真实美〞〝谢沧行除了过于高大全之外，简直全无槽点〞等噼里啪啦的讨论若干）

最后沈君透露：参与创作的一共有八位成员，全是妹子，她是统筹人，由她主笔。

WJ：再透露下创作方式和时间？比如剧情创作是不是在整个开发周期里需要提早做完？

沈君：剧情创作是比其他开发要早一些的，但也不是完整地出完剧情再去做其他工作，写一章剧情，美工和程序跟着推进实现，他们推进的时候我们继续写后面的剧情。方式……就是我写一个大纲，然后发给大家，大家找bug吐槽，返回意见。我再根据这个修改，再重新发给大家，再返回意见。所有人都参与讨论，比如栾京就经常跟我有不同意见。

栾京：性别不一样嘛，她比较注重人物心情啊什么的……

沈君：不是心情啦。

栾京：那是什么？

沈君：（无奈）我觉得是三观。

WJ：比如，比如，举个例子。

栾京：是挺多的，但一时又想不起来。

沈君：比如说，越今朝发现自己是越祈的扈生那里，我写到他的失落，他就认为〝越今朝干嘛要失落，他怎么会知道了这个就觉得失落〞。

栾京：（补充）对，难道他不明白，自己的存在是由他自己的记忆来证明的吗？

WJ：啊？！我当时打的时候觉得越今朝失落的时间太短了！个人身份认同完全破裂啊，居然好得这么快！

栾京：可是这点小事……

（以下省略关于〝三观问题〞的讨论若干字）

WJ：这三代的说明书上，关于剧情企划的署名有个变迁。仙五有四个，五前也有三个，仙六就剩一个了。这个过程里面，您是从参与创作到主要创作到一人独大吗？

沈君：……为什么说得我好像篡位了一样……

栾京：（乱入）五前和六代都是她写的，五代不是，五代她只是参与者，后面都是她统筹。署名问题是这样的，因为大家全都参与了讨论，那要全员出境的话，到时候你们看名单就是这样的——咿，又是这批人，嗯？怎么又是这批人？然后你们就看到了相同的名字被复制了无数次。这样太无聊了，相信你们也不可能喜欢看，于是就捡着最重要的署了。

（WJ望向沈君）

沈君：嗯。

（**WJ：**……）

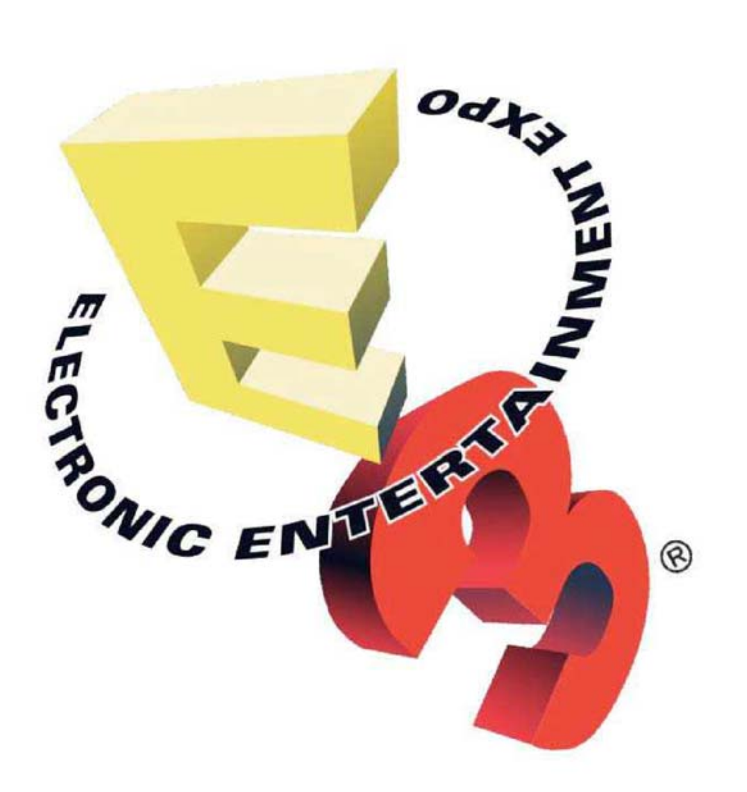
WJ：在游戏上市之后，会主动去搜集评论看吗？

沈君：会啊。看看大家都怎么说，有什么反馈，也会判断说得中不中肯，批评得对的地方就接受，吸取教训，下一次就把好的地方继续保持，坏的地方尽量修正，努力往一百分的方向走。

最后Joker同学提出一个重大问题：您芳龄？看起来实在太年轻了，只有二十四五岁的样子。沈姑娘一口否决不是这么年轻，想有更多了解的WJ表示自己也想知道。正当沈姑娘为难迟疑之际，姚仙端坐椅上，威武庄严地发话：〝女士的年龄，怎么可以乱问呢？！〞

于是，WJ惭愧垂头，采访剧终。





8月20日
魔幻三杰3：力量神器 PC

8月25日
战争机器：终极版 XBO
暗影狂奔：香港 PC
直到黎明 PS4

9月1日
潜龙谍影V：幻痛 PC/PS4/XBO/PS3/X360
疯狂的麦克斯 PC/PS4/XBO

9月2日
侵略行动 PC

9月8日
撕纸小邮差：重叠 PS4

9月11日
超级马里奥制造 WiiU

9月15日
极限竞速6 PC/PS4/XBO/PS3/X360
职业进化足球2016 PC/PS4/XBO/PS3/X360

9月22日
FIFA 16 PC/PS4/XBO/PS3/X360
Soma PC/PS4

10月9日
神秘海域：内森·德雷克合集 PS4

10月13日
彩虹六号：攻坚战 PC/PS4/XBO

10月23日
刺客信条：枭雄 PC/PS4/XBO

10月27日
光环5：守护者 XBO

感动再现

文 | S.I.R



如果游戏业拥有如同电影中的《公民凯恩》，流行音乐的《随风而去》一样不朽的丰碑的话，那么上田文人的《ICO》和《旺达与巨像》注定会在其列。这位尚显年轻的游戏人为PS2贡献了两款最伟大的游戏之后，竟是一场漫长的告别，本应作为PS3杀手级软件的《最后的守护者》（日版名：《食人大鹫托里柯》），在放出两段宣传片后便缈无音信，年复一年的等待几乎令其成为了游戏史上最大的雾件，而上田文人从SCE退社的消息更令这款作品的前景蒙上了一丝阴影。

《最后的守护者》的雾件指数在这几年直线飙升，索尼一面作着绝不取消的承诺，一面却让它一再地与E3擦肩而过。玩家开始以嘲笑“大鹫”为乐，每届E3过后，“让我孙子烧给我大鹫玩”的搞笑GIF亦频频出现，没有人相信这款作品依然在开发之中。

“大舅”复活！

甚至在今年索尼E3前，我们依然在猜测哪款游戏将成为发布会的开篇，或许是今天移师索尼的《使命召唤》，亦或是《神秘海域4》，还有人想到了《战神4》，然而没人认为会是《最后的守护者》。直到吉田修平说出“我等待这一刻已经很久很久……”时，我们才意识到，OMG，大舅来了。

最后的守护者
The Last Guardian
开发 genDESIGN
发行 Sony Computer Entertainment
发售 TBA 2016
类型 冒险
平台 PS4

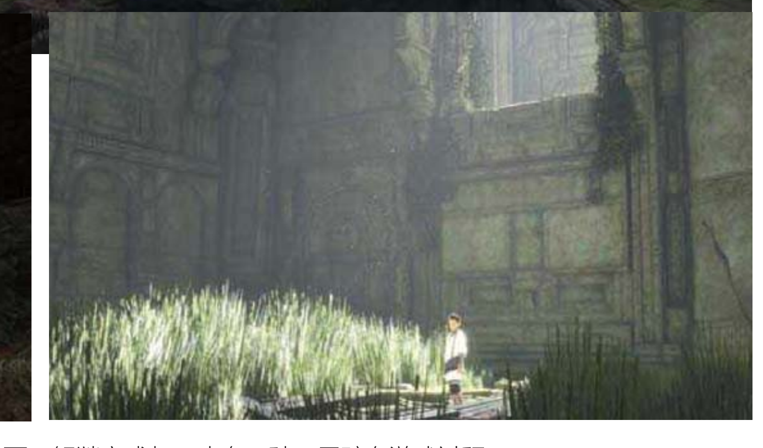
《最后的守护者》在本次E3的真正意义上的首秀可谓不过不失，让人安心，却又没有太多惊喜。安心之处在于，它看起来与6年前刚公布时的概念视频几无二致，男孩，巨兽与古城所构成的诗意画面无时无刻不在提示你这是一款Made by Ueda的作品。而令人失落的原因同样也是由于游戏在图像上的变化实在太少了，平台从PS3到PS4，整整提升了不止一个量级，却依然只是兑现了当初的承诺，未免让人觉得这6年的等待被白白浪费了。

然而，对于上田文人来说，这6年的时光却是在重压下渡过的。事实上，《最后的守护者》在今年E3展出的这一段Demo，早在2010年就已经完成，然而当时的PS3版帧数极其不稳定，并且在E3上播出的画面也全部都是加到30FPS来播出，实际游戏并不能达到这样的流畅度。在现有的环境下就需要大量优化才能确保达到一个“能玩”的帧数，在此基础上开发其它的关卡更是雪上加霜，于是差不多在2011年《最后的守护者》的项目着手转向PS4。

虽然PS4相比PS3有了巨大的性能优势，然而先天架构的不同，却难以以“一键另存为”的形式来简单进行移植。基本思路是先移植到PC，然后再从PC转为PS4能用的版本。其间游戏引擎要进行重新开发，虽然之前的一部分素材虽然可以通用，但基本整个游戏都要重新制作。

右图 少年与大鹫有着非常纯洁的感情
下左图 大鹫的羽毛效果更好了，抖动起来非常有“活着”的感觉
下右图 据说演示真正开始的地点在这里，少年从此跑出了古城





同时，游戏即便是在当今时代，依然展现出了颇具优势的一面。游戏中陪伴男孩的谜之生物托利珂，几乎是你能在目前游戏工业中看到最为生动的生物。无论是全身晃动的羽毛，还是具有动物张力的动作，都突显了一个“真实的游戏世界”，在其中生存的大鹫自然也是“确实地活着”的生物。

《最后的守护者》目前的所有情报都集中于E3的那一段视频。在这视频中，我们可以看到身着异域风情衣物的男孩（就像《ICO》和《旺达与巨像》中的服饰风格）从遗迹中跑出来，在呼唤之后，长着一只老鼠脑袋，鹰的下半身，并且有两只小犄角的大鹫地动山摇地跑出来，撞断了前方的石柱。在游戏里，男孩可以通过自己原地跳跃，来示意大鹫跳跃，也可以抓住大鹫的毛发，爬在它的身上。虽然大鹫是一只非常巨大的生物，但却有着小动物般胆怯的行为。有明显害怕的事物（视频中是一架画着紫色眼睛的风车）。而玩家扮演的男孩则有时需要利用大鹫，有时需要帮助大鹫来进行解谜。

上田文人的第三部作品看起来就像是《ICO》与《旺达与巨像》的结合体。上田一直追求游戏中生命的“活着”的感觉，ICO体现的是玩家对女孩的呼喊与牵手，《旺达与巨像》则是巨怪被玩家抓住身体时的挣扎。都是活物的证明。

而《最后的守护者》既有《ICO》的呼唤，也能够爬上大鹫这样的巨怪，只是这次它是作为盟友而不是被打倒的对象。整体的关卡结构应与《ICO》类似，是以单线程解谜关卡为主。

然而，解谜方式却不止有一种，男孩在游戏过程中与大鹫会渐渐产生感情，而感情的高低就决定了大鹫理解你的程度，从而催生出更多过关的方法。

虽然在游戏目前的演示还看不出来有敌人角色的存在，然而敌人是确实存在的，曾经的PS3版截图中，就可以看到一种神像一般的敌方角色，加上本次E3中令大鹫害怕的风车，可以确定的是游戏的关卡也在有意识地困住大鹫和男孩。敌人对手无寸铁的男孩是致命的威胁，然而面对强大的大鹫则毫无还手之力，这样的反差也成为了构成关卡的要点。

虽然游戏并未透露任何与剧情相关的元素，但上田文人此番强调了大鹫的“不吉”的感觉。加上日版标题《食人大鹫托利珂》，一直在暗示大鹫是一种不详的生物。许多玩家也展开了猜想，根据《旺达与巨像》的剧情基调，在本作中的大鹫或许就是一头恶魔，被关押在古城，而男孩则是将其解放出来的钥匙。当然以上都是猜想。事实上上田文人擅长并非剧情描写，而是留白。

《ICO》是游戏业留白的极致之作，当所有游戏人都在往光盘里填充大量的文字与CG来解释游戏世界的时候。上田创造了一个无字的世界，游戏既无对白（火星文）也无解释。玩家进入游戏后就在直观感受这个世界，感受牵手的实感。就像日本的徘句与短歌。《吃人大鹫》同样也在无形中叙述着一个无言的故事。

这款游戏将在2016与我们见面。不过目前的进度上田依然无法透露。P



左图 大鹫头上的两只短角令人在意，它会不会是不详的恶魔？

下左图 有时少年需要帮助大鹫进入原本无法容纳它的地方

下右图 大鹫跳跃需要勇气，需要少年的指示。这里是预告演示过的地方





右图 与少年相比，大鹫的身形非常庞大，然而两者却有着微妙的感情





不合时宜的人

文 | S.I.R

对于许多SEGA的遗老遗少来说，E3 2015索尼的展前发布会无疑最令人感怀的一届。在SEGA已全面转型的当下，依然坚守在前线的老派粉丝也已渐渐退出江湖。但当他们看到代表着当年SEGA硬派、核心与进取精神的铃木裕再次出现在E3会场时，还是免不了潸然泪下。

如今的玩家已很难想象那个二分天下的岁月，SEGA与任天堂两位旗鼓相当的对手互相角力。MD与SFC在北美的角力，可谓是游戏史上的第一届主机战争，同时也写下了游戏业黄金时代的篇章。然而SONY的出现带来了时代的洪流，击败了昔日王者任天堂的同时，也让曾经硬派、霸气的SEGA精神被彻底冲垮，消失殆尽。

如今任青们依然有可以呐喊的阵地，为任天堂的“游戏性至上”理念摇旗呐喊，甚至还打过几场绝地反击。而SEGA的粉丝不仅没了可以立足的土壤，甚至连SEGA游戏本身都已成昔日的断片。在SONIC游戏都已暴死的今日，SEGA迷已无路可退。

所以，《莎木III》对于他们，早就超越了“莎木”的意义本身。它代表着昔日SEGA的复活，是一种精神的延续。“莎木”在今日不仅只是DC上最高级别的大作，同时还代表了DC，与旧时代SEGA本身，成为了粉丝心中死灰复燃的念想，哪怕只是回光返照。

所以许多人在听到《莎木》主题曲的那一刻哭了。就像在少年时失去的恋情，在多年之后又再度重逢。本应扔到记忆角落的东西，被毫无征兆地打开。本来应该死在心中的SEGA，站在了面前。

《莎木》是什么？

《莎木》系列当时斥资70亿日元（应当是系列全部作品的总支出），力图在1999年的主机机能上创造一个开放世界。它不仅可以让玩家自由地行动，同时还具备了当时最高规格的图像水准，以当时玩家的眼光来看，其部分画面几与照片无异。

《莎木一章》的背景发生在80年代中期，日本的港城横须贺，这里也以美军驻地而闻名。主角芭月凉的父亲一日被身装长袍功夫高手打败所杀，并夺走了藏于家中的龙凤镜其中之一。为了替父报仇，凉在小镇里到处打听凶手的去向，最后听说了龙凤镜的传说，并且得知了仇人蓝帝前往香港的消息，最后搭船往香港进发。

《莎木一章》是一部承载着理想的作品。它为了模拟出真实的生活与事件而存在。玩家除了要把握人

■莎木III Shenmue III ■开发 Ys Net ■发行 TBA ■类型 动作冒险 ■发售日 TBA 2017 ■平台 PC/PS4

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com 美术编辑/digmouse

物和地点，还需要时间契合才能推动剧情。同时，游戏为了排遣无所事事的无聊感，设计了大量真实的可探索要素，比如便利店购买各种物品，并抽奖；以及在小店门口转扭蛋；在街机厅玩游戏；给女孩子打电话等等。同时海量的可观察的细节做到了你可以打开家中的每一个抽屉与橱门。

《莎木一章》虽然充满了设计上的问题，并且缺失主流的游戏性。令这款本应作为抗鼎大作的游戏最终血本无归。但其伟大的开创性，以及相对高的完成度依然令人赞叹。

更加老练的《莎木II》加入了更多内容，修正了前作许多不合理之处，收获了更高的评价。其剧情也魔都香港作为主轴，内容空前丰富。最后凉来到了桂林的一处山村，女主角莎花终于出现，最后故事在推开印有龙凤镜之门的高潮前戛然而止。为所有玩家留下万千遐想。

我们原本以为片尾那行“故事仍将继续”不会让我们等太久。岂知《莎木III》竟就此成为史上最大的雾件之一，玩家每年都对着那些蛛丝马迹YY不止，每年E3都会有《莎木III》的消息放出。玩家甚至不放过任何铃木裕出现的机会，从他偶尔透露出的情况来猜测《莎木III》的剧情。然而过了十年，再坚持的SEGA迷也已放弃，《莎木III》作为一个永远的缺憾，再也不被人提起。

终见转机

在《莎木Online》项目搁浅后，铃木裕就开始为了能够制作《莎木III》而东奔西走。他甚至去年还在寻求中国的游戏公司投资制作，结果自然是以失败告终。最后他找到了SCE的Adam Boyes。Adam Boyes给出了两个方案，要么向索尼申请资金，这会经过漫长的时间，并且也不确定最后是否会成功；另一个方案就是Kickstarter，在近几年迅速窜红的众筹网站。它们曾经成功地扶植了数以千计缺乏资金的创作者实现他们的产品。铃木裕认为《莎木III》不宜再拖，决定在Kickstarter上赌一把。如果众筹失败，或许他们就再也没有机会制作与《莎木》相关的游戏。

索尼给予了此事高度的重视。虽然他们并不会对莎木注入资金，但是在E3展上，给予了《莎木III》众筹重要的展示。在激动人心的主题曲过后，大荧幕出现了众筹的倒数计时，宣布《莎木III》众筹正式开启。

意料之中地，本已死寂的《莎木》社区突然注入了新的活力，每个SEGA迷都像被惊扰到冬眠的老虎，开始向周围人奔走相告，宣传这一有史以来最具情怀的众筹项目。最终达成了Kickstarter的两项纪录：最快达到200万众筹目标（9小时）以及游戏类众筹项目的最高金额633万美元。

铃木裕已为此项目召集到了不少当初的人手，如人物设计、创意导演、脚本、作曲家、建模、凉的配音（松风雅也）等。剧情将接续在《莎木II》之后，以三座中国村庄为游戏的主要场景。分别是白沙，鸟舞以及白鹿村。在众筹活动中，铃木裕将之前《莎木》的一些物品当作奖励发给高额捐赠者。其中有当初《莎木一章》所使用建模石膏像，以及松风雅也宣传时所穿过的凉的夹克等。虽然游戏最初的演示视频为人诟病，但是很快有了人手后，人物便进行了重新的设计。

《莎木》诞生后的这十五年里，游戏业发生了许多次巨变，沙盘游戏也变得习以为常。但铃木裕虽然手握KS最高的筹款，距离制作世界一流的沙盘还有许多距离。他认为玩家喜欢的更加是莎木中的中国文化与剧情内涵，所以将以这些元素着手，而不会与欧美沙盘争个高下。从访谈中，我们可以感受到《莎木III》更像是给粉丝的一个交待，是以安定的制作要求为主的作品，而不会胡乱地作些不切实际的承诺（这是很多KS项目都有的通病）。

关于《莎木III》这样一个刚刚启动的项目，也无须多言，让我们静静等待它的来临，作为自己青春的一个纪念也好。





上图 莎花转过头来，明显可以看出面瘫了不少。不过随后团队即对莎花的面部重新设计了

下图 游戏会在三座村庄中进行，其中也会有很多小游戏与剧情在等待玩家，居说还会有蚩尤门的分部所在

神秘海域4：盗贼末路
Uncharted 4: A Thief's End
开发 Naughty Dog
发行 Sony Computer Entertainment
发售 TBA 2016
类型 动作冒险
平台 PS4



德雷克的最强绝唱

文 | S.I.R

德雷克的四度征程箭在弦上。顽皮狗这家传奇公司自PS时代的《古惑狼》系列开始，屡屡创造神奇品牌，为SCE手下第一大得力干将。而他们在PS3平台贡献的《神秘海域》三部曲，则令玩家能够在游戏中也能体验一把印第安娜琼斯式的冒险快感，壮大的故事与美丽的场景成为了PS3演示的不二之作。

如今《神秘海域4：盗贼末路》即将登陆PS4平台，不过这次有些姗姗来迟。以往打江山的顽皮狗，这次已经坐在了PS4的Hype Train上坐享其成。所幸如此，顽皮狗也有更多时间去打造这样一款真正的杀手级游戏。

打造人类

游戏采用了全新的建模，德雷克的脸部变得前所未有的生动。即使他们在之前已经制作得足够生动了。然而就像迪斯尼角色到真人演员的区别，这次的德雷克已经完全脱离了之前那种卡通感与迪士尼式的面部表情（或许这是做古惑狼与Jak时落下的毛病），在本作中德雷克依然是一个风趣幽默的英雄，但他已经变得更加沉稳，更加像是一个真实的人。

可以明显感受到的就是他的皮肤质感变得更加苍桑，有了即将步入中年的感觉，皱纹与细密的胡渣都分毫必现。如今的德雷克不仅只是一位靠说笑话就能应对一切危机的渣男了，他更能出演一部惊心动魄的冒险史诗，从中可以看到他的痛苦与抉择。

除了面部这个顽皮狗的一贯强项外，这位英雄的其它细节也让人一再叹服，比如你可以看到他的衣服或牛仔裤被水浸湿的细节，水溅到哪里，就哪一块会呈现出湿迹，而不会出现以往游戏中沾了一点水就全身湿透的形象。顽皮狗追求真实的极致甚至体现在了德雷克胸前的胸毛也会随风飘动。

绝地反击？

游戏的上一次演示在去年索尼的PS体验会，当时的演示可说有褒有贬，主要的诟病在于画面，从林的场景并没有体现次世代应有的实力，虽然植被的动态相当出色，并且德雷克的施展环境更加自由。然而平乏的演出与单调的场景依然令人有些失望。不由得对顽皮狗的开发实力有了一定的怀疑。

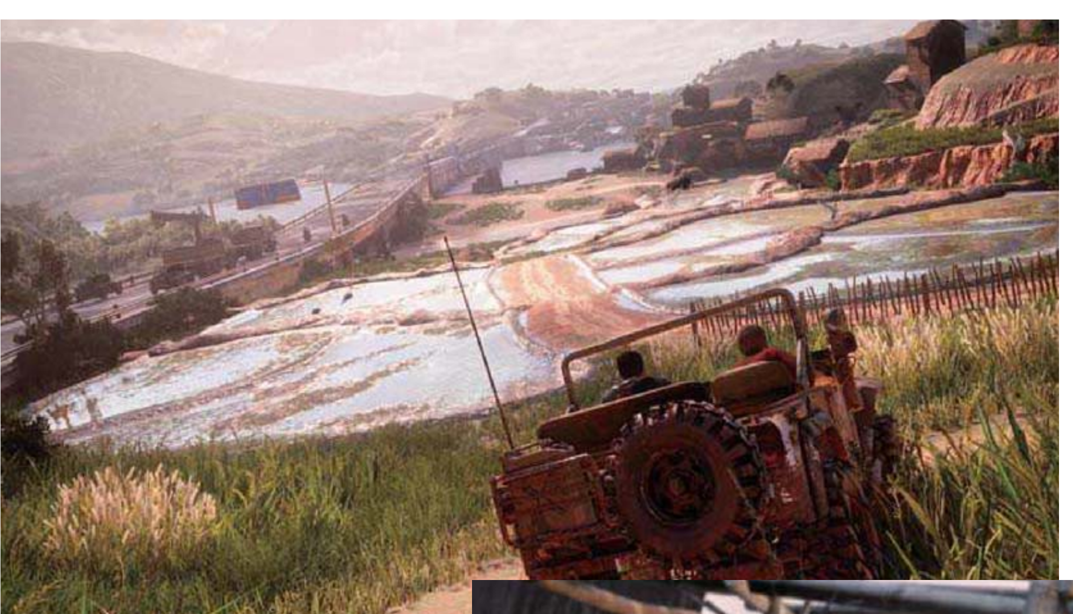
而本届E3《神秘海域4》作为压轴中的压轴，贡献了一场酣畅淋漓的演出，重又为顽皮狗正名，这将是我们熟悉的德雷克冒险，更大，更好，更宏伟。

这次总算我们回归了以往的节奏，德雷克与老搭档苏利一起在一座异国城市中寻找又一个秘宝的线索。当然不可避免地与一伙敌对势力交手，开头他与这些强大的武装力量正面交火，随后他与苏利跳上一辆吉普，并在广袤的城市中逃离追杀，最后德雷克登上敌方的车队经历一连串好莱坞级的火爆场面，拿到地图，即将展开真正的冒险。

《神秘海域4》在如今堆PBR材质的年代，依然拿出了他们以往所擅长的手法——细节雕凿。你可以看到德雷克的每一次近战动画都像电影一般自然，枪战时他身边的场景会真实地飞散出去，以及在开车时，车上的天线随着转弯的力学而摆动。同时一本道不再单纯，不仅开车是自由操控的，而且路线也会有多种选择（虽然最后都会回到既定的路线。）

你感到意犹未尽？在E3播出后，索尼再次追加了一段德雷克登上敌方车队之后的演示，他会在泥地中被卡车拖行，在这一过程中还要躲避路上的障碍。在这之后还有一段精彩的摩托追车。这一段就像是最经典的《神秘海域》桥段，在此亦不用多说。P





上图 德雷克与他的哥哥在摩托上，让人猜测接下来的剧情
左图 超级广阔的场景让人感受到了顽皮狗的技术依旧
下图 经典的《神秘海域》动作场面，如同大片一般的体验

星系战火重燃

文 | digmouse

光环5：守护者
Halo 5: Guardians
开发 343 Industries
发行 Microsoft Studios
发售 2015.10.27
类型 射击
平台 XBO

在Bungie转投动视打造十年大作《命运》之后，《光环》这个Xbox平台的标志大作系列就落到了微软为系列专门设立的343工业手中。他们的首款作品《光环4》因为太过极端的变化毁誉参半，《士官长合集》则因为外包和赶工出现了大量的技术问题，在Xbox One上推出的首款正统续作《光环5》让他们承载了无比巨大的压力。

红与蓝

在《光环5》于2014年公布之后，343一直在通过种种方式为本作建立故事背景和引入新角色。随《光环：士官长合集》上映的剧集《夜幕》引入了洛克这个新的主要角色，而承袭《光环4》的漫画系列《一触即发》（Escalation）则将4代“斯巴达行动”模式悬而未决的剧情叙述清楚。

在本作的战役中，玩家将从洛克与士官长的两个视角来体验故事，而与2代中突然切换到神风烈士的方式不同的是，二人各自有完善的背景与不同的动机，而这次，他们的身边将有一群得力干将辅助。

从小说《致远星的沦陷》介绍了士官长情同手足的斯巴达二期以及关系最为紧密的蓝组之后，玩家们就一直在期待，《光环》游戏中何时能出现与一群斯巴达战士并肩作战的壮观场面，《致远星》中虽有Noble小队，但总让玩家有点意犹未尽。而在《光环5》中，在4代的事件之后与士官长重新团聚的蓝组将与约翰并肩踏上一个神秘而危险的任务。

而洛克这边的帮手除了在漫画《一触即发》与小说《暗夜猎手》中出现的Holly Tanaka和Olympia Vale两位新面孔外，也有一位玩家熟悉的老角色：《光环3：ODST》中的轨道空降突击队中士Edward Buck成为了一名四期斯巴达战士，将与洛克一起执行追捕士官长与蓝组的任务。

在这样的背景下，《光环5》的战役将围绕着4名斯巴达战士的合作展开。本作的战役将实现即时加入和退出的合作模式，房主玩家将默认操作士官长或者洛克，而加入游戏的玩家可以选择剩下6名斯巴达战士之一，他们都将拥有与角色设定相符的特殊能力，例如Linda的狙击能力和Kelly的速度优势都将在游戏中直接体现出来，合作模式也将首次由专用服务器承载，玩家不用再担心P2P网络的不稳定与同步问题。

对单人玩家来说也有好消息，本作的创意总监是曾指导了《星球大战：共和国突击队》的Tim Longo，该作中指挥克隆人突击队员的设计备受玩家好评，而《光环5》的单人战役中士官长和洛克也将可以通过一套类似的系统指挥AI队友执行像是拾取强力武器或者使用载具这样的基本操作。

单人战役的关卡设计将比受Xbox 360机能限制的4代更加开放，回归前几作大规模战斗的本源。全新的斯巴达技能也将在单人战役中完整实现，动力推进、空中对地震击等全新的移动技能将让玩家在挑战高难度关卡时如虎添翼。

红vs蓝

在宏大的单人战役之外，多人模式则是《光环》系列奠定历史地位的重要原因。在4代不受系列玩家欢迎的改变之后，343工业将多人对战重新带回到系列平等对抗的基础上来，Perk系统、战斗空投奖励等系统都被彻底取消，取而代之的方向是更强的机动性和更平衡的武器体系。

《光环5》中的斯巴达战士将获得如今FPS成为潮流的超机动性技能，以喷射推进系统为核心的机动体系将彻底改变《光环》系列的步兵战斗玩法，但与《使命召唤：先进战争》激进的做法不同，《光环5》的步战并没有上天入地，系列基本的移动攻击、护盾控制、武器重生控制以及独特的非机械瞄准射击打法都没有改变。

而对于更青睐大规模战斗的玩家，E3上343展示了本作的全新多人模式“战区”。这一模式类似系列传统的大规模团队战斗（BTB），但加入了如今FPS多人模式非常流行的AI要素与成长体系。玩家可以通过在战场上完成PvP与PvE活动来获取补给等级和补给点数，使用补给等级和点数来获取新的武器与载具大杀四方。

玩家可以通过包括传统的竞技场多人模式在内的各种游戏活动获得名为补给包的随机奖励，其中可以开出包括武器皮肤、刺杀动作、庆祝动作、武器和载具解锁资格在内的种种物品在“战区”模式中使用。在“战区”模式中，解锁的武器亚种与皮肤将提供一些效果加成，类似《先进战争》的设定，不过在竞技场模式中，只有皮肤和动作解锁有效，所有玩家的武器与角色特性都是相同的，所以更青睐传统模式的玩家也不必担心存在不平衡的问题。P

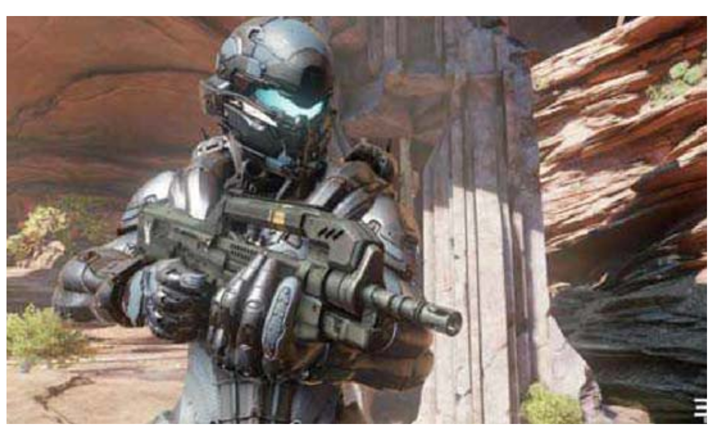
栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com 美术编辑/digmouse

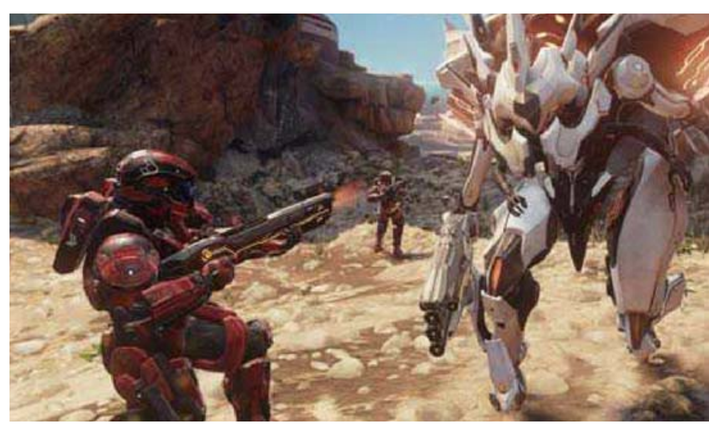


左图 士官长情同手足的蓝组战友Fred、Linda和Kelly将首次在系列游戏中出现

下左图 玩家在战役中将首次来到精英的母星Sanghelios

下右图 在“战区”模式中玩家不仅要与对手的团队对抗，还要击杀第三方PvE敌人来获取获胜点数和控制关键地区





右图 竞技场模式中的武器平衡性有了长足的进步，突击步枪和冲锋枪等前作无人问津的武器都将有立足之地



暴力美学复活

文 | 西塞罗

毁灭战士
DOOM
开发 id Software
发行 Bethesda Softworks
发售 TBA 2016
类型 射击
平台 PC/PS4/XBO

经过几十年的发展，游戏圈子里总免不了有些个没落贵族，他们中有些已经死透了，有些还在苟延残喘，另一些其实威风犹在，只是前几年走了弯路。id Software在大家眼里就是这样一只还有三分威的病虎。id从《毁灭战士3》以来就一路走下坡路，《毁灭战士3》在当时虽然光影惊人，但是在设计和优化上要逊于当年另一大作《半衰期2》，此后合作项目《雷神战争》反响平平；《狂怒》则是id衰退的标志性游戏：虽然它在Xbox360上基本实现了720P60P的高画质，但PS3版贴图缩水严重，PC贴图延迟严重，在制作规模上也虎头蛇尾，更要命的是它的引擎标志技术MegaTexture对于新硬件的发展已经落伍，至此id正式跌出重型引擎的第一集团。

这些年来id被Bethesda收购，引擎停止公开授权，《狂怒2》被取消，灵魂人物卡马克退出，id Tech 5内部授权被授权给其他工作室陆陆续续推出了几款准一线作品。虽然id看起来沉寂了，但他们毕竟是开创了FPS，真3D，授权引擎的id，他们的一举一动，仍然牵扯着无数人的目光，这次《毁灭战士》就是他们重新开始的一次亮剑。





其实id在《狂怒》的开发晚期就已经开始Doom新作的开发，只不过当时id已经失去了开发方向——将《毁灭战士》变成了一个科幻版的《使命召唤》。我们都知道在《毁灭战士》中，科学家因为发明的次元之门打开了地狱之门导致魔鬼入侵，玩家扮演一个孤胆英雄进入无尽的迷宫中消灭Boss。不过在之前开发的4代中，外星人全面入侵地球，主角从一个变成了COD式的一组群像，场景也从全封闭式的迷宫变成了被破坏的各大城镇，游戏美术素材看上去更像后启示录式的《狂怒》，游戏Demo中穿插着大量即时渲染过场也让这部《毁灭战士》看上去更像《使命召唤》而非一款传统的快意杀戮的FPS。这部未公开的《毁灭战士》曾经在E3封闭展出过，被评价为毫无个性，然后被Bethesda紧急叫停，项目开始重新制作。

id新展出的《毁灭战士》并没有加上序号，取其"重新启动，继往开来"之意。本作的舞台又重回火星——次元门最早打开的地方。在实际游戏视频上，我们可以看到这部游戏在保持1和2的风格基础上，又加入了许多新时代的特性。新作继续了以前Cult片式恐怖奇诡的画风，在视频中玩家必须深入恶魔盘踞的山谷，进入它们的祭坛。游戏中出现的敌人大多是前作出现过的的，但是动作更灵活，AI更高；经典武器诸如霰弹枪，BFG，电锯，火箭炮等也轮番上场。游戏也加入了不少现代特性，传统FPS中玩家可以携带大量枪支，但是在手柄操作中切换极其不便，于是在新作中以放射性菜单配合子弹时间供玩家选择。在击杀敌人时的掉落物也已高亮状态显示。新《毁灭战士》还从玩家MOD中汲取灵感，在游戏视频中我们不止一次看到演示者用终结技干掉残血敌人，这种设计就来自于初代《毁灭战士》的的MOD "Brutal Doom"。在多人模式中，游戏展示了几种常见的模式，除了传统的Death Match和Team Death Match，在游戏中玩家还可以扮演怪物。制作组也会为玩家提供编辑器供玩家自行制作地图。

在画面和引擎方面，虽然游戏的画风非常类似于《狂怒》，但id做了大转弯，放弃了上代引擎巨型烘焙贴图，重新拾取动态光照、烟雾和粒子效果。id此次画面虽然没有那么惊艳，但是从视频看来，却也保持了高流畅度。从此次E3展示的效果看，新的《毁灭战士》是款当之无愧的大作，但对于系列的王者地位来说只是中规中矩，但它继承了系列原来的特色：大地图，爽快与快节奏的战斗，对于喜爱这类游戏的玩家来说，不失于一款保质保量，值得期待的大作。



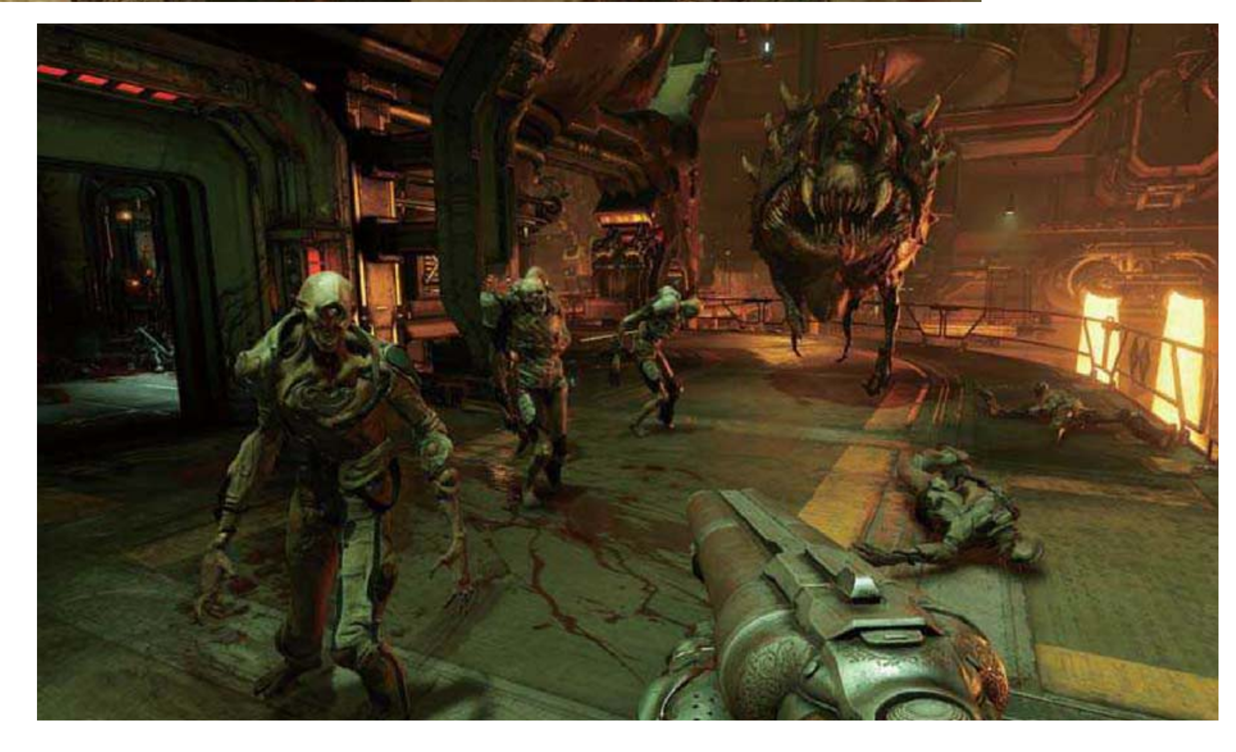




上左/右图 初版《毁灭战士4》的泄露设定图，完全不像系列的标志性画风了

左图 怪物盔甲的闪光处就是玩家使用终结技的地方

下图 熟悉的双管霰弹枪，也是系列的标志性武器之一，不过这模型怎么看都像是从《德军总部：新秩序》里拿来的





那片废土的归来

文 | 葬月飘零

辐射4
Fallout 4
开发 Bethesda Game Studios
发行 Bethesda Softworks
发售 2015.11.10
类型 角色扮演
平台 PC/PS4/XBO

我们知道《辐射》系列的每一代都会有若干个避难所来撑起整个废土世界，而且避难所是该系列的核心内容。在2077年美国政府为了应对一触即发的核战且为了保护民众而建造122个避难所，然而这只是一个谎言，其中只有17个避难所是真正用来保护人类生存而建造的避难所，而其他的避难所都是一座座埋藏在地下巨大的人性与道德的实验室。在这些避难所实验室中被设定了各种限定条件，为的是获得人类在一些极端条件下的反应数据，为政府下一步的计划提供数据上的支持。

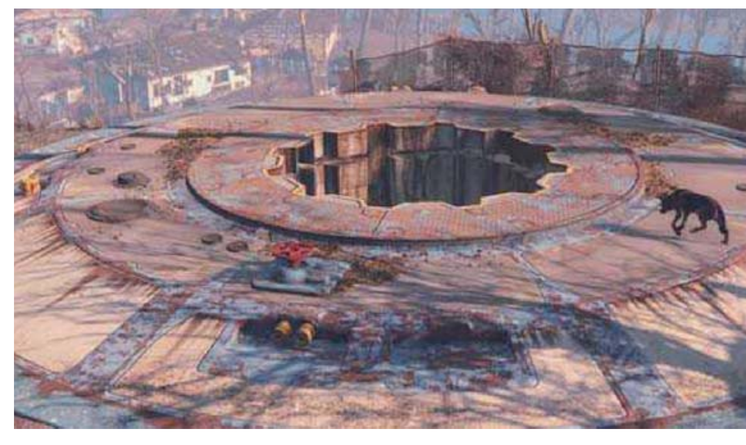
如在《辐射：新维加斯》中出现的11号避难所的规则就相当残忍：在每一任避难所总督任期结束后都需要有一个人进入总督办公室内的地下密室中成为祭品，若避难所居民不按时奉上祭品那么11号避难所内的所有居民都会被避难所的电脑处决掉，但祭品可以是任何人而并非只能是避难所的总督。由于第一个从主控电脑上知道这个规则的首任总督将消息公布出来并甘愿作为祭品而保全避难所居民，因此人们自发的达成了默契，今后的祭品就是每一任的总督。

于是11号避难所内权利最高的总督却成为了一个谈虎色变大魔鬼，没人愿意担任总督，并且在每届总督的选举中逐渐形成了若干个利益集团，而且很快战争在封闭的避难所内爆发。可悲的是避难所还有另一条规则：当所有人都都拒绝按时送出祭品时，在规定时间内没有祭品被献祭时避难所并不会屠杀避难所所有居民，反而有勇气拒绝选出祭品的人们会获得重归地上世界的资格。当11号避难所大门重新开启后只剩下五个活人，而当玩家从避难所找到这五人的录音时却发现他们依然发生了争执，四声枪响是我们能听到的最后声音，没人知道那唯一的幸存者是谁，如今又在哪。

《辐射系列》每代的主角都会从某一避难所开始，在《辐射4》中玩家的故事将在111号避难所中开启废土之旅，111号避难所位于美国东海岸的马萨诸塞州，这就意味着游戏的舞台位于麻省的首府波士顿。我们知道哈佛大学和麻省理工学院都在波士顿，游戏中必定少不了这些现实中或知名或多为地标的地点，在演示中我们也看到了麻省议会大厦核爆后的破败景象。

捏人更轻松

一直以来B社的游戏就以超高自由度的开放世界









左上图 111避难所的出口是垂直于地面的
右上图 哔哔小子仍然是玩家的PDA
左下图 动力装甲的自定内容非常细致
右下图 废土中也会有这样喜气十足的小镇，当然底下一定会隐藏着黑暗

上图 捏人系统有了长足的进步，并且人设也相当写实和讨喜
右图 狗狗将在游戏中扮演重要角色，书写“一人一狗走天涯”的故事



著称，而为玩家所津津乐道的另一个特点则是B社旗下游戏的各色MOD，B社在游戏内给玩家充分的自由，而在游戏之外也不吝啬于让玩家通过MOD来改造自己旗下的游戏，于是“少女卷轴”等爱称便就此传开。不过不可否认的是，开放MOD一方面成就了玩家的脑洞，另一方面也为B社自己提供了游戏创意，技术有价创意无价，脑洞开的合理并能实现出来对于B社而言绝对是一笔财富，因为他们可以在续作中想都不用想，直接在MOD中挑就好了，你看，当构建出一个好规则后，这创意总监的活也变得轻松起来。

《辐射4》就从“少女卷轴”中吸取了各色美化MOD的优点。首先不得不说前两作游戏的滑块式捏人实在是别扭，加上欧美游戏不注重角色长相的优良传统，凭借基本模组根本不可能捏出一个美型角色，在《辐射4》中则完全改变这种窘况。《辐射4》的捏人系统更加圆滑，在E3的演示中我们可以看到游戏的捏人系统更像是《模拟人生4》的捏人系统，不再是有限的模组滑块排列组合，而是可以直接在角色面部随意拖拉堆砌的自由塑造，当然基础的局部模组仍然包含，玩家可以选好中意模组后再进行微调。

除了角色的改变之外，《辐射4》的环境与天气也会更上一层楼，《辐射：新维加斯》的知名MOD“Project Nevada”中就增加了各色动态天气，包括沙尘暴、雨天、雪天甚至还有雷暴，《辐射4》中就会包含这些天气，而且在此基础上更会衍生出核子风暴等天气。想象一下玩家与一伙匪徒在野外战的正酣突然爆声四起，大家非常有默契地四散奔逃，这样的场景的确真实而有趣，再勇猛的战士也得看老天爷的脸色行事才行。

这一次角色将会有全程语音，游戏依然可选男性或女性，并且细节处的吐槽语音也没让B社放过，在发布会现场的捏人演示中，当演示者调整鼻子高低时，边上的女性角色还说出了一句“真是可爱的鼻子”引得全场大笑，非常有意思。另外值得一提的是，核子可乐仍在，在创建完角色之后玩家打开冰箱，三瓶核子可乐静静地立在冷藏箱内。

装备改造与村镇建设

《辐射4》的属性与前作差别不大，捏完人打开房门后我们就可以进行初始加点的工作，其中有影响负重与近战伤害的强壮，增加能量武器、爆炸物伤害、提升撬锁能力的知觉，影响生命、辐射等抗性的耐力，影响别人对你态度的魅力，影响治疗量、影响特殊对话开启项等的智力，增加AP、潜行等的敏捷以及影响暴击率、物品发现数量等的运气属性。另外，被各大媒体引用到烂的那张经典一人一狗的《辐射3》图片在《辐射4》中也将成为现实:玩家在踏上废土后不久就会遇到一只狗狗并能够与其成为伙伴。狗狗在游戏中并不是一个宠物这么简单，玩家可以给狗狗下达命令如探索等，而狗狗也会做出对应的命令反馈。

在发布会的现场演示中我们就看到玩家命令狗狗抵达房间，狗狗抵达后将一件找到的道具交予玩家。狗狗不仅可以帮忙搜索物品，更能够帮助战斗，在接下来的战斗演示中玩家与被辐射变异而异常巨大的瞎鼠群展开了遭遇战，狗狗扑倒一只立即撕咬起来，而玩家则启用B社时代《辐射》系列标配的VATS系统，在《辐射4》中发动VATS系统后并非时间完全停滞，而是时间减慢，在动态中选择打击部位，而且发动产生爆击后的子弹视角动画仍在。

在《辐射4》中另外的新惊喜则是装备自订，游戏中的所有装备——没错是所有装备——包括各色枪械、近战武器、各色服饰盔甲等等，甚至是可以搭乘的各色动力装甲也允许玩家自订配件和各个部位的外观与功能。

得益于此，在游戏中的每一种武器或装甲玩家都可以打造出只属于自己的独特个性装备。而且不得不提的是，装甲在战斗中受到伤害后损坏时也会分部位损坏，如装甲的左肩受到一定攻击后会损坏，修理时则只需要修复损坏的肩甲即部分可。

动力装甲不仅可以自订，更可以借助喷气进行小幅度飞行，动力装甲不会是笨重的铁皮桶，灵活性也不会少。动力装甲有了，那么载具也不能跑掉，玩家梦寐以求的飞鸟空中载具也允许玩家亲自驾驶，玩家可以扔出红色信号烟弹，很快飞鸟就如约而至，玩家可以搭乘飞鸟使用机枪肆意扫射——脑补一下驾驶飞鸟狂轰死亡爪群或是超级变种人群的景象还是有点小激动的。

在一段游戏官方演示串烧中的结尾我们看到了卫星炮的存在，还记得《辐射3》地图上西北角的卫星塔群以及那里的一系列任务吗？在任务最后玩家可以用得到的密码来激活卫星联络塔，无数导弹从天而至，场面非常壮观，而这一次的《辐射4》，玩家更有机会直接控制卫星激光炮打击你的敌人。

早在《上古卷轴IV》中，B社RPG就有了城镇建设的概念，在一个任务中玩家会发现随着时间的流逝平地中或逐渐由NPC们建立起来一个小镇，在《辐射3》的一个名为RTS（Real Time Settler）的MOD中就允许玩家构建自己的城镇，而在《上古卷轴V》的DLC“炉火”中就有了成熟的城镇建设概念，而这一次的城建系统姗姗来迟，在《辐射4》中正式引入城镇建设概念，玩家可以通过搜集所需资源在废土上来构筑起自己的基地。玩家可以在自建城镇内吸引云游商人，提供电力水源和食物，让小镇越来越兴旺，当然必须要提防那些对小镇心怀不轨的家伙们。P



伦敦阴云

文 | 葬月飘零

年货游戏新贵《刺客信条》系列毫无悬念的在E32015上公布了本年度的作品《刺客信条：枭雄》。育碧在之前放出的烟雾弹《刺客信条：胜利》只在名称上迷惑了众人，游戏故事背景信息却早已偷跑出来，在E32015上我们得到了官方的正式确认——其实我们早该想到的，法国育碧在将自家法国大革命玩成“大Bug”，并且不怎么高明的篡改完自家黑历史之后怎能放过昔日百年战争中的死敌？

于是，《刺客信条：枭雄》的故事就很自然的设立在了工业革命背景下的伦敦。

故事还有救吗？

经过数代的扩展与延续，《刺客信条》系列的世界观如今已经变得非常庞大，加上贯穿人类历史的设定，可扩展内容近乎无限可能。然而在篡改完十字军东征、意大利文艺复兴、美国独立战争、加勒比海盗以及法国大革命的历史之后蓦然回首，玩家们却惊异的发现，育碧讲故事的功力下滑的非常严重。经典的Ezio三部曲当年被认定为《刺客信条》的巅峰之作，显然，能够得到玩家如此之高的评价，剧情与故事占了很大功劳。《刺客信条IV：黑旗》以及几部外传衍生作品的“刺客信条大航海”虽然剧情上不及Ezio三部曲的高度，但在游戏性上却给玩家们交出了一份令人惊喜的答卷。而到了《刺客信条：大革命》就是一个十足的悲剧，各色Bug不仅场面搞笑还严重影响游戏流畅度而更加恼人，然而在剧情方面也着实令人失望，精彩的法国大革命却被育碧演绎为一场莎翁式爱情悲剧：“我都把长枪短炮抽出来准备大杀四方了你就给我看莎士比亚戏剧？”

因此，对于《刺客信条：枭雄》在剧情上的表现玩家们也不必抱太大希望，不外乎是刺客与圣殿骑士在伦敦的势力之争。而剧情在现代时间点上，有了前几作的温吞水，故事发展走向也不容乐观，唯一值得期待的是，在搞死戴斯蒙并且经过数代剧情的铺垫后，能够接过戴斯蒙衣钵的新主角很可能将会在本作中正式露面——你看我们还是能够在剧情上有一点点期待的。

《刺客信条：枭雄》的历史背景设立于英国伦敦，工业革命后生产力突飞猛进，但代价随之而来，贫富差距极速加大，资本家压榨劳动者，被污染的环境，经济危机也悄然而至，资本主义与无产阶级之间的阶级矛盾如同即将燃至炸药的导火索般一触即发。

刺客信条：枭雄
Assassin's Creed Syndicate
开发 Ubisoft Quebec
发行 Ubisoft
发售 2015.10.23
类型 动作
平台 PC/PS4/XBO

主角雅各·弗莱和妹妹雅各·伊薇所在的刺客组织代表着无产阶级，圣殿骑士们则秘密扶持并控制各大工厂主为代表的资产阶级，弗莱和伊薇联合各地帮派，对圣殿其实扶持的资本家们发起一次又一次的打击。

双主角与多帮派

标题文字你没看你错，在榨干各种提高游戏性的点子之后，过度开发的《刺客信条》系列在最新作《刺客信条：枭雄》上也开始在多主角上面寻求出路。我们看到《刺客信条：枭雄》更加向GTA系列靠拢，或许是GTA5的多主角给了育碧灵感，这一次，游戏中将会有两名主角。在游戏中玩家将会以两条线来领略整个故事，男主角弗莱只会刚正面，刺杀技巧无与伦比，飞檐走壁小菜一碟，但是论起谋略那就得女主角伊薇登场。伊薇的战斗技巧与弗莱相比略逊一筹，但统揽大局运筹帷幄是伊薇的拿手好戏。游戏中的一些任务只能使用特定角色，而在另一些任务中则允许玩家自由选择角色，甚至可以在双主角之中互相切换，二人协作完成任务。

帮派也将是《刺客信条：枭雄》的重要元素之一。在游戏中会有各色帮派组织，工业工厂、酒馆酒吧、街头流氓、丐帮流浪汉等各色群体都将为玩家所用，在完成特定任务后就能够将特定组织收纳麾下，之后的游戏流程中则会从中得到实实在在的实惠:酒馆内能够获取眼线们收集好的信息情报，打群架时也可以叫上手下兄弟前去火并，潜入时可以叫上丐帮的兄弟们制造混乱趁机而入。同时模拟经营要素必然如约守候，购买地产经营建筑提高帮派黑鸦会（ROOKS）声望等经典玩法必定不会缺席。

载具首秀，武器更全

在《刺客信条：大革命》经过因过于注重多人模式的精彩而忽略了单人体验导致恶评如潮的教训过后，《刺客信条：枭雄》不再有多人模式，将会专注于单人模式，专注于讲好一个故事，专注于拿出一个好玩的游戏。虽然讲故事的功力下降的厉害，且游戏性的进步也并不惊人，但至少育碧看清了问题的结症，也明白应该对症下药，好的态度与姿态值得肯定。



在游戏性上《刺客信条：枭雄》将会集前作之所长，将所有前作中既叫好又叫座的内容抽出来，统统塞进本作之中，至于能否量变引起质变让《刺客信条：枭雄》成为一代经典我们目前不得而知，但现在我们至少知道都有哪些经典元素和新内容会出现在游戏之中。在《刺客信条：枭雄》中新的增载具系统值得期待，各色马车将会在游戏中登场，玩家可以像GTA系列那样随手“借”来一辆马车赶路，也可以在马车顶上与敌人对打厮杀，更可以驾驶马车以撞击的方式与敌人来一场马车战，可以肯定的是游戏中会有相当一部分任务会以马车战为主题。当然既然有了载具，竞速部分怎能让它白白溜走？在《刺客信条：枭雄》中，不仅有经典的屋顶跑点的跑酷竞速，更有酷酷的马车赛让你在1868年的伦敦街头风驰电掣飙个痛快。

光有宝马没有小弟也不像帮派老大，所以游戏允许弗莱最多可以同时带领5个小弟去砸场子。光有小弟没有趁手的家伙更不行，在《刺客信条：枭雄》中弗莱会有非常多的新装备助战，反曲刀既能劈砍又能飞出、左轮手枪一枪爆头、指虎也让近战拳头更具杀伤力。同时新增的手杖剑既可以用勾头勾杀敌人，更可以突然抽出剑给那些资本家的走狗们来一个透心凉。在游戏实机演示中我们看到手杖剑的双杀场面非常的霸气：在飞驰的火车上弗莱用手杖剑的勾头刺入一个胖子胸口，借力顺势抽出手杖剑刺入另一名瘦子咽喉，回身收剑再次借势将胖子拉倒，一气呵成溜到不行。

另外的抓钩配件也是一件神器，以往爬楼只能在建筑上慢慢跑酷，这一次刺客们也能COSPLAY一下哥谭市的蝙蝠侠，袖抓钩能够让弗莱瞬间抵达建筑顶端。除此之外，玩家用袖抓钩还能够悄无声息的从上空迅速穿过人群。在演示中我们看到弗莱追逐目标来到维多利亚火车站，由于车站人流大，在这里弗莱追丢了他的目标，弗莱利用袖抓钩抵达车站钢骨顶，开启鹰眼模式寻找目标，找到目标后借用袖抓钩从一个站台迅速抵达另一个站台，成功跳上了目标搭乘的火车，流畅度历代最高。

游戏将于2015年10月23日发售，实体版包含三种：大本钟版除基本铁盒、画册、游戏伦敦双面地图、OST、两个DLC和DLC季卡外还带有弗莱齿轮大本钟手办，查尔林克罗斯（伦敦一地名）版将额外附带弗莱手办，黑鸦会版只有基本物品并不会附带额外手办。另外值得一提的是，游戏还会届时以60美元的价格发售两款1:1游戏道具玩具手杖剑和袖剑指虎拳套，刺客粉们绝对不容错过。P



右图 打击感更上一层楼，拳拳到肉的快感爽之又爽
下左图 各种刺杀仍然是游戏的主要玩点
下右图 马车互撞的桥段在Ezio三部曲最后一部中早已被玩烂







左图 女主角的部分更多的侧重于谋略
下图 新配件袖抓钩，从今往后你可以叫我刺客蝙蝠侠

无法阻止的未来

文 | 葬月飘零

杀出重围：人类分裂
Deus Ex: Mankind Divided
开发 Eidos Montreal
发行 Square Enix
发售 TBA 2016
类型 动作
平台 PC/PS4/XBO

在遥远的未来，机械改造人技术成熟后，大量人类通过被改造而获得新能力，纯粹的人类与改造人之间的矛盾也逐渐加深，腐败无能的政府以及各种由改造人滥用改造超能力让整个世界混乱不堪，更是有许多拥有超能力的改造人成为恐怖分子在搅闹秩序——《杀出重围》系列正为我们描绘了这样一个人类被高科技绑架的黑暗未来。

E3 2015上，该系列的最新作《杀出重围：人类分裂》正式公布，我们将继续跟随亚当·杰森一起维护未来世界的秩序与和平。

战斗风格仍由玩家决定

《杀出重围：人类分裂》的故事在前作的两年之后，在2029年纯人类与改造人之间的矛盾加剧，这一次主角亚当·杰森被分配至由国际刑警组织重新组建的反恐队伍，该小队致力于彻底解决恐怖主义问题。然而在另一方面，社会上的舆论仍然仇视改造人，玩家不仅需要面对恐怖分子，更需要面对那些被煽动的愤怒民众。

《杀出重围：人类分裂》仍然遵循自由战斗的主题，玩家可以在游戏中随时调整自己的战斗风格，直接正面冲突来武力压制还是潜行暗杀都可以在任何时刻切换，值得一提的是，该系列经典的全程潜行通关方式依然存在。

新武器，新能力

《杀出重围：人类分裂》会有更加高科技的武器装备和机械改造人的新能力，而且这一次枪械也允许玩家随时切换配件来满足不同需要，比如切换瞄准镜配件来得到不同的瞄准方式，镭射瞄准镜更能够在烟雾弹等视线受阻的环境中发挥作用，为枪支配上消音器则是潜行暗杀玩法的基础。在子弹方面玩家可以在杀伤性子弹与EPM子弹之间随时切换，前者对付普通人类敌人相当有效，而后者对付那些穿着机械装甲或是改造人的敌人则事半功倍，另外在场景中的一些摄像头、守卫机器人等威胁也可以使用EMP子弹来轻松解决。

在演示中我们看到，我们的主角亚当·杰森在建筑内前行，拐过几个弯后在前面不远处一个摄像头左右晃动，此时亚当·杰森借助掩体逐步靠近，随后将子弹切换至EMP子弹，一枪过去直接将摄像头瘫痪，接下来亚当·杰森就不必偷偷摸摸。之后亚当·杰森大摇大摆的来到楼上，发现这一层散布着大量敌人与普通民众，正面交火完全是一个错误选择，因此亚当·杰森依然借助掩体潜行来逐步推进。

而在这一个段落中我们看到游戏赋予玩家隐身的新能力非常给力，切换隐身模式后亚当·杰森即便处于敌人的视线范围内仍不会被发觉——只要玩家不主动发起攻击，那么亚当·杰森就会一直处于潜行状态。当然隐身状态也会有时间限制来加以平衡，随着相关技能的不断升级，隐身的时长、移动速度效果等会变得更强。

在随后的演示中我们看到《杀出重围：人类分裂》为我们带来了更多新能力，玩家不仅可以使用新能力同一时间瘫痪最多四名敌人，更可以像《声名狼藉》那样瞬间抵达某处，而这个能力对敌人释放则可以在瞬间将敌人击倒。另外在前作相当好用的穿墙透视能力仍在，玩家可以使用这个能力来隔墙了解情况。黑客技能仍以小游戏的方式保留，玩家可以利用黑客技能获取资料开启电子锁等，周围环境依然可以互动，或许是将风扇打碎开启通风道通路走捷径，或许是将敌人的头狠狠地撞向窗子来瞬间瘫痪敌人，这些与前作如出一辙。总之，游戏会将可使用的方法方式和工具能力统统交给玩家，如何合理运用则是玩家在游戏中必须研究的问题。

最后值得一提的是，游戏的主机版由Eidos完成，而PC版的移植工作则外包出去，交由Nixxes来完成。

DEUS EX
MANKIND DIVIDED™
#CANTKILLPROGRESS









左上图 近身格杀的动作演出也相当带感
右上图 和前作一样，躲在掩体后会自动切换为第三人称越肩视角
左下图 在本作的故事中人们对改造人的仇视愈演愈烈
右下图 手刀不仅可以劈砍，更可以射出去当作爆炸物



上图 很容易就能猜到这肯定是个大Boss级别的坏蛋
左图 玩家可以最多同时瘫痪四个人

无人的天空

文 | 葬月飘零

高自由度一直是游戏追求的方向之一，从《暗黑破坏神》开始的装备随机生成到各种Roguelike类游戏，从《上古卷轴》这种开放世界游戏到《我的世界》这样的自由建造游戏，无一不是在游戏领域之中对自由的向往与追求。不过世上的自由只有相对而没有绝对，所有的自由都是对比产生的，游戏自由度只能无限接近于绝对自由却并永远不能完全达到绝对自由。

《空寂苍穹》在有着"游戏界奥斯卡"之称的VGX上初露头角，E3 2015上正式参展的《空寂苍穹》在自由度上达到了令人惊叹的一个高度，同时游戏的野心也暴露无遗。

星际航行

《空寂苍穹》以一款第一人称冒险探险的姿态来到玩家们的面前，玩家可以在游戏中搭乘飞船往来于宇宙中的各个星球之间，当然星际之间的大型飞船以及空间站、迁跃门等也都允许玩家前往。游戏不仅只是驾驶飞船在星际之间往来穿梭这么简单，玩家可以在各个星球之间展开贸易，也可以掠夺其他飞船上的物资，更可以直接攻击那些超级战舰，当然前提是玩家的战斗力足够该才可以，玩家需要搜集资源才能够提升飞船等级。而且在这里不得不提的是，如果玩家作恶太多还会遭到星际巡逻兵的通缉和追杀。

游戏给玩家创造了一个充分的自由环境，玩家



空寂苍穹
No Man's Sky
开发 Hello Games
发行 Hello Games
发售 TBA
类型 冒险
平台 PC/PS4

可以攻击任意一个飞船，抵达任意一个星球，但那些大型飞船在早期会一炮秒掉玩家，而且当玩家驾驶飞船战斗时死亡，那么将会失去飞船以及飞船上的所有物资，并将孤身一人重生至距离死亡点最近的星球之上——游戏的死亡惩罚比较严厉。所以自由度只是世界观和游戏舞台上的广度与深度，但仍会有等级等限制条件来限制玩家的自由，玩家需要逐步积累可探索、可抵达的星球和可做的事情才能越来越多、才能越来越自由。

星球之旅

《空寂苍穹》不仅能在宇宙的星球间航行，与《星界边境》一样，游戏中的每一个星球上都允许玩家抵达并展开一场大冒险，游戏中会有景色各异的星球等待玩家探索。除了在单人模式中有一些固定星球之外，其他星球都由游戏随机生成，而星球上的生态圈也会依照设定好的规则生成，比如荒漠化的星球上就很难找到鱼，而含有大量水的星球上就根本找不到陆地生物，而且大鱼会吃小鱼，肉食性生物会追逐草食性生物等等，看起来非常有趣。

光能在星球上观光旅游还不够自由，玩家还可以打猎采集，用搜集来的资源制造其他物品，基本的物品之间能够衍生出其他物品，如同《泰瑞利亚》那样，玩家能够自己动手丰衣足食。值得注意的是，在游戏中每一个星球上都会有一些远古遗迹或者是星球守卫者，玩家如果战斗力够强，完全可以挑战它们，除了会获取丰厚的物质回报之外，更会有满满的成就感。

游戏的单人离线模式中并没有明确目标，但游戏的终极任务则是从宇宙边缘抵达宇宙中心的一个特定星球，故事也会围绕这个目标展开，玩家至少要花费40个小时才能抵达宇宙中心，如果玩家愿意探索，那么可以永远不到达目标星球而是在游戏生成的海量星球间游历。另外在《空寂苍穹》的多人模式中，玩家们可以分享自己的星球，比如一名玩家发现了一颗随机生成的星球，而参与游戏的其他玩家的游戏里也会包含这颗星球，而且玩家在星球上的各种改造工作也会得以保留，也就是说，在线上多人模式中在玩家们的作用下星球会随时间而发生变化。

游戏仍然没有最终确定发售日期，但可以肯定的是，《空寂苍穹》将会在PS4和PC平台同步发售。



左图 不仅星球风貌各异，深空中也会有不同景色
中左图 多人模式中玩家们一起打一场小型星际战争也是可以的
中右图 其他玩家也可能会在你的星球上冒险





右图 游戏会自动生成星球对应风格的生态圈



探索新世界

文 | 葬月飘零

作为硬科幻游戏中的佼佼者，《质量效应》三部曲让玩家们跟随薛伯德游历宇宙并联盟各个种族一起对抗收割者，体验一场浩大的星海史诗。虽然第三部的三种“我裤子都脱了你就给我看这？”的糟糕结局引起众多玩家们的不满，但依然无法撼动《质量效应》三部曲经典的地位。

《质量效应》三部曲完结后，在E3 2015上我们盼来的并不是《质量效应4》，而是一个另起炉灶的作品：《质量效应：仙女座》。

质量效应：仙女座
Mass Effect: Andromeda
开发 BioWare
发行 Electronic Arts
发售 TBA
类型 角色扮演
平台 PC/PS4/XBO

队友依然可以推倒的哟

《质量效应》三部曲中不仅主角薛伯德以智勇双全的人格魅力俘获大批玩家们的心，三部曲中的配角也是各有各的人气:突瑞的盖拉斯神狙无双帅到不行，塞拉睿族的莫丁教授那快语速和喋喋不休也是萌到不行，奎利族的云游者塔丽相貌也是玩家津津乐道的话题。这已经是该系列的招牌套路，加上《龙腾世纪》系列，可以说，这是BioWare的招牌套路，因此，在使用寒霜3引擎开发的《质量效应：仙女座》中怎么能够缺席？

游戏中玩家仍然可以结交各色种族的队友，而这些队友也有自己的既定立场，或者是组织或者是种族，玩家如何调和队友之间的关系也是《质量效应:仙女座》的一大玩点之一，同样，经典的推倒和同性合体的要素也必不可少。值得一提的是，这些队友将会是全新的队友，与三部曲中的角色将不会有任何联系。

探索星系，殖民星球

在《质量效应:仙女座》玩家将会领略三部曲之外的故事。玩家仍然可以在游戏开始创建自己的角色，男性或是女性依然可以由玩家自由选择，职业也在创建角色时选定，这一点与经典的三部曲一样。不过在故事上却会有很大的不同，不再是三部曲中联盟与对抗收割者的套路，反而玩家将扮演被称为“探路者”的探险家，以一个侵略者的姿态去探索整个仙女座星系。自然，在探索与殖民过程中玩家不可避免的会与当地土著种族或是其他殖民种族产生冲突，如何解决这些矛盾，选择权仍然在玩家手上，是动用计略话术走和平路线还是用武力碾压都由玩家自己选择，当然不同选择会收获不同结果。

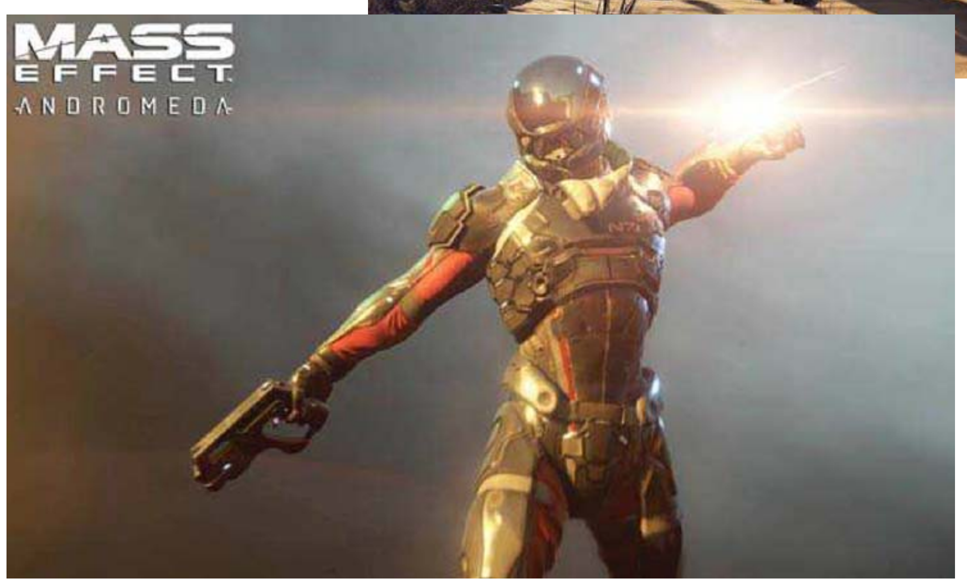
值得对《质量效应》初代念念不忘的玩家们高兴的是，《仙女座》中的星球探索不再是《质量效应》二代或是三代中的缩水扫描，而是像初代那样，允许玩家真正的通过质量中继器抵达不同的太阳系，并允许玩家登上太阳系中的特定星球，驾驶着经典载具灰鲭鲨在或是荒凉或是绿野的星球表面纵情疾驰狂奔。而且经典的探索事件点也会散落在星球上等待玩家发现：或许是一些金属资源，或许是外星人陨落的飞船或是遗迹，或许是星球上的本土低等生命，结合了三部曲中探索要素的最好特性，游戏中玩家总是能够期待下一颗糖果的味道。

另外在E32015的预告片中我们也找到了战斗系统的一些蛛丝马迹，在《质量效应:仙女座》中玩家可以借用装甲动力装置跳得更高飞得更远，经典的动能屏障依然保留，急速冲刺也仍然存在。在预告片末尾，主角与队友在枪林弹雨中急速冲刺，一声爆响动能屏障被打破，随后主角借助装甲动力装置高高跳起，左腕上的万能工具发出经典的橘色亮光，一个老拳狠狠砸向敌人。



上图 风景各异的星球等待玩家前去探索
右图 灰鲭鲨又回来了！老玩家热泪盈眶
下图 万能工具也回来了，预告片末尾，主角跃起挥出了老拳





复仇之路

文 | 莽月飘零

声名狼藉2
Dishonored 2
开发 Arkane Studios
发行 Bethesda Softworks
发售 TBA 2016
类型 动作潜入
平台 PC/PS4/XBO

令人欣喜的是在本届E3上虽然诸多老牌大作续作扎堆出现，但一些新秀系列也在本届E3上推出了续作，比如《古墓丽影：崛起》、《影武者2》等。而以高自由任务为特色的《声名狼藉》博得了大批玩家的喜爱，开发商自然不能放弃出续作——在本届E3上，《声名狼藉2》的出现让玩家们兴奋不已。

这一次的《声名狼藉2》讲述的虽然仍然是复仇故事，但科尔沃不再是孤身一人。

双主角

在《声名狼藉》中讲述了一个架空世界中陷害与复仇的故事，我们的主角科尔沃被摄政王雷金特陷害并背负上谋杀女王的罪名，入狱不久后科尔沃逃离监狱开始追查真相并逐渐揪出谋杀女王的真凶。在结尾游戏给出了三个结局，其中两个好结局都是救回艾米丽公主，剩下的那个坏结局则是公主救出失败而且鼠疫笼罩全城，心灰意冷的科沃尔离开了帝国。





《声名狼藉2》将继续前作的故事，15年之后，科尔沃已不再年轻，而昔日的公主艾米丽也已长大成人，显然宫廷之中权力之争永远不会消失，艾米丽也被某个神秘人联合宫廷各个大臣陷害入狱，当艾米丽逃出监狱后，与科尔沃一样也义无反顾的踏上了复仇之旅。

双快感

如今多主角开始流行起来 ，从GTA5三主角起，后面的诸多大作续作都开始在多主角上面做文章，这一次的《声名狼藉2》也一样，在游戏中会有两个主角供玩家选择，男性主角则是前作主角科沃尔，而女性主角则是公主艾米丽。《声名狼藉2》中玩家首先需要完成教学关，也就是从艾米丽被陷害到逃出牢笼准备复仇并遇到科沃尔为止，随后玩家就可以选择角色，但只能选一次，而且不同角色的游戏体验也会不一样。科尔沃仍然和初代一样，能够依附并控制其他人或是老鼠，瞬间闪现技能也依然给力，时间停滞也是非常棒的超能力。艾米丽则拥有瞬间闪现、抓钩、炸弹等技能。两个角色战斗风格不同，因此游戏流程也互不相同。

然而不同角色游戏体验不同的特点并不在只体现在技能上，任务的流程和可选方式等方面也会因角色性格、能力、战斗风格等方面的不同而不同：15年后的科尔沃更加老谋深算，而且科尔沃的潜行能力依然没有退化，而20出头的艾米丽则更愿意正面解决问题，冲动好胜既是武器又是麻烦。这里值得一提的是，敌人的AI会更加高级，敌人们的巡视和搜索路线会在几种方案中随机抽取一种执行，也就是说尽管是同一个任务同一名角色，但每一次的游戏体验都会不一样。

《声名狼藉2》中护符和骸骨两个经典角色属性能力增强系统仍然会保留，当然作为续作这两个系统也会有所升级，护符和骸骨的种类更多，可搭配选择也更多，引申出来的能力也会更加丰富。技能系统也会有所改变，游戏中的技能将会有三种效果追加走向，玩家可以选择不同的升级路线来应对接下来不同的任务和敌人，如“虽远可及（Far Reach）”技能就可以从抓取敌人并将其杀死、专门抓取物品和专门触发陷阱开关中选择其一进行升级，不同选择同样会对今后的游戏流程造成不同影响。技能是开启更多选择的钥匙，但是钥匙只有一把，开启一扇门那么必定会错过另外的门，另一方面这要让游戏的重玩度也大大增加。P

卡通海盗大航海

文 | 葬月飘零

盗贼之海
Sea of Thieves
开发 Rare
发行 Microsoft Studios
发售 TBA
类型 多人在线冒险
平台 PC/XBO

大航海时代一直以来就是一个迷人的时代，那个时代充满了未知与发现，以发现者的姿态登上全新的大陆，以冒险家的身份来到一座无人孤岛展开探险，以商人的立场与当地人贸易，想想就非常带感。旧航海游戏依然值得回味：《大航海时代》系列是诸多老玩家们绝佳的地理和历史启蒙老师；《刺客信条IV：黑旗》不仅重现了英国在美洲殖民的那段历史，更重现了那段时期海盗们的生活方式，劫掠商船然后销赃货物，无法无天的自由快感无与伦比；《亡命徒:蓝与灰》更是着眼于蒸汽时代的加勒比海，玩家跟随双重人格主角在各色势力中游走不断。

说了这么多不过好像还真没有一款轻松风格的、以海盗为主角的游戏，不要那么严肃的讲历史，轻松中带着戏谑，就像电影《加勒比海盗》系列那样，用一些幽默和奇幻来包装海盗，那就更棒了对不对？在E3 2015微软发布会上，我们就看到了这样一款名为《盗贼之海》的游戏。

做一名卡通海盗

在《盗贼之海》中玩家们将会充分享受海盗的生活而并非在沉重的历史长河中航行，这里无政府无秩序，在这个开放世界中只有大海、大船、海岛以及藏宝图，甚至还会有被诅咒的骷髅守护着宝藏。当然海盗的相关事物也必不可少，朗姆酒是海盗们最棒的饮料，劫掠商船甚至海盗之间窝里斗的好戏也会上演，当然战胜方怎能错过那经典的蒙眼走鲨鱼板的乐子呢？

游戏以强烈的卡通风格来展现海盗生活，玩家可以自定义自己的海盗形象，一些配件、颜色、装备都可以用来展现个性的自己。同时装备的不同选择不仅影响形象，更会改变玩家自己的战斗风格，火铳、利剑、弯刀必不可少，匕首甚至铁锹都可以成为用来与敌人酣战的利器。

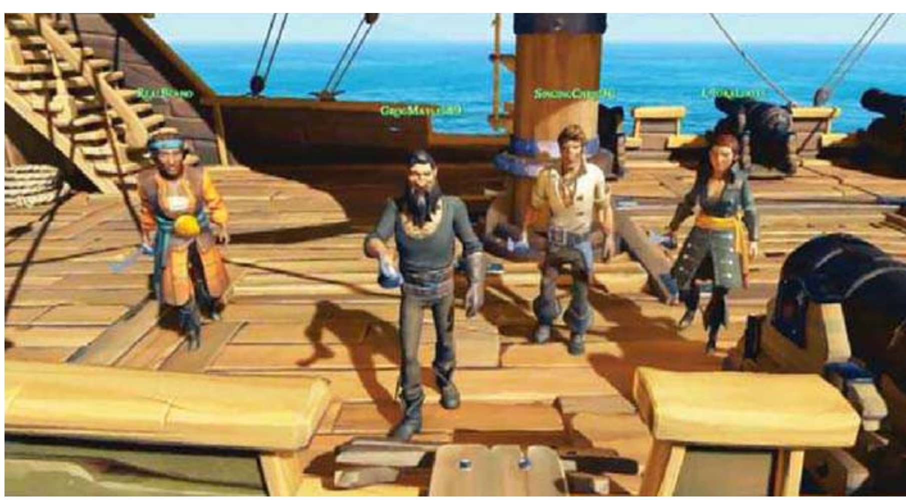
既然是一款海盗游戏，《盗贼之海》怎么能缺少大船呢？虽然开发商对游戏的世界观没有透露出太多情报，但是依照种种迹象可以确定，《盗贼之海》的世界是一个架空的世界，因此使用现实世界的世界地图来辅助游戏的做法并不成立，这也意味着游戏中将会充满了未知与随机性，玩家总会遇到新惊喜。在《盗贼之海》中玩家可以驾驶大船探索整个世界，找寻埋藏的宝藏，与被诅咒的怪物们作战。当然海战必须有，经典的侧弦对话也必不可少，甲板白刃战也不会缺席，玩家一定将会作为船长带领船员们走向胜利。

多人模式更有趣

《盗贼之海》不仅有单人模式，更会有多人模式，而且游戏不仅支持第三人称视角，更允许玩家以第一人称的视角去进行游戏，玩家可以根据习惯自行选择合理视角来获得舒适的游戏体验。

在E3 2015微软发布会上播放的以实际游戏录制而成的首支预告片中我们就窥视到了多人模式的一些重要元素。在预告片中我们看到一艘大船在海中航行，而甲板上有一名玩家负责掌舵也有几名玩家负责升降帆，玩家们各司其职共同开动大船。而在另一个片段中我们也看到了海战不仅有侧弦对话，撞角冲撞也是一种海战方式，所以风骚的走位对于海战而言也相当重要。从这些情报中可以知道，虽然游戏玩法不变，但游戏的单人模式和多人模式将会是两种截然不同的体验，对于喜欢航海游戏的玩家来说《盗贼之海》非常值得期待。P











女神异闻录5
Persona 5
开发 Atlus
发行 Atlus
发售 TBA 2015
类型 角色扮演
平台 PS4/PS3

今人要说现在最让人期待的日系RPG，除了《最终幻想》，就是《女神异闻录》了。这部作品自3代重启以来，在美日两地都广受赞誉，是日系RPG疲软以来少有的黑马，除了RPG，它还将魔爪延伸到了音游和格斗游戏。今年冬天，Atlus就会在美日两地发行这个系列的最新作《女神异闻录5》。

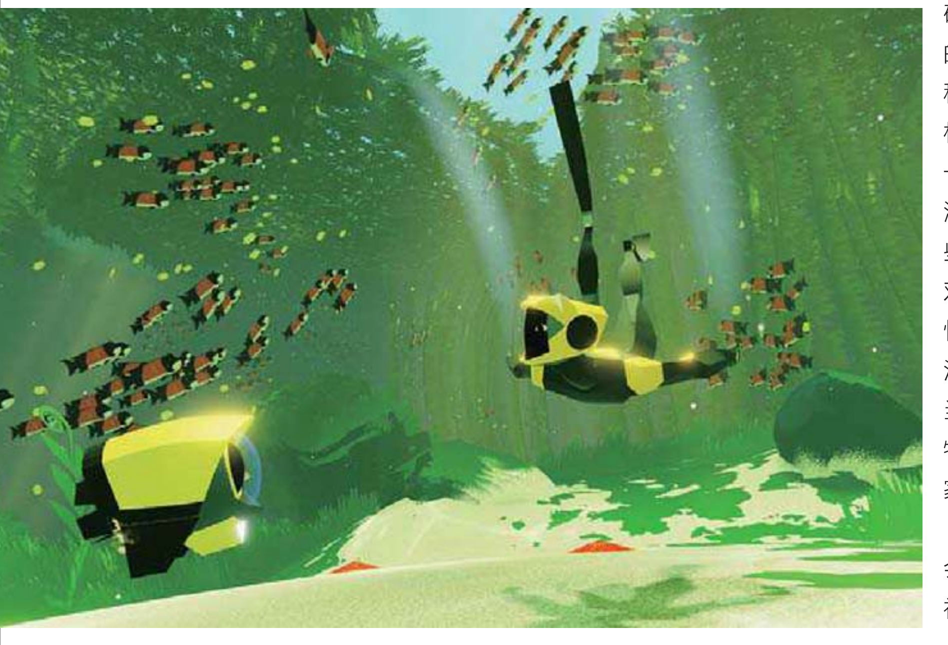
目前《女神异闻录5》的消息甚少，只有两个动画预告，但是从动画预告中我们也可以分析出不少消息。《女神异闻录》一直有两个世界：现实世界，和人们背后心理组成的“另一个世界”。在现实世界的行动与流言蜚语都可以影响到“另一个世界”，而后产生“反作用力”作用于现实，玩家需要在异世界召唤自己的人格面具打败敌人，恢复现实世界的秩序。凑巧的是，《女神异闻录1》是从学校开始，接下来两部《女神异闻录2》则将世界延伸到了大都市。多年之后系列重启的《女神异闻录3》也是从学园开始，4则是一个宁静的日本小镇，而5，终于将舞台重新搬回类似于东京那样的大都市。

在动画中，我们可以得知游戏画面采用卡通渲染技术，类似于Atlus之前的前时世代游戏《凯瑟琳》。主角的身份，则是怪盗，前作中的迷宫，玩家只是不断在异世界随机生成的迷宫中冒险，但是在《女神异闻录5》中，怪盗则需要在现实世界森严防守的古堡与博物馆中行动。在动画中，除了以往系列习以为常的学园生活，还出现了主角身着囚服被囚禁的情况，在主角的人格面具觉醒时，包围主角的，也是层层的铁甲骑士。从这些画面中的涂鸦文字可以看出，游戏的主题将是关于“奴役”“枷锁”与“解放”。

至于游戏的更多内容，现在无论是E3抑或日本杂志都未作更多披露，但是随着东京电玩展的到来，我们必将获得更清晰的情报。P

2012年曾经有个异军突起的独立游戏以其意境美震惊了所有玩家，它就是《风之旅人》，时隔数年，虽然陈星汉尚未推出他的新作，但是另一个风格类似的游戏已经公布，它就是ABZU。

与《风之旅人》公布的沙漠场景相反，Abzu目前所有的故事都是发生在海底，玩家需要扮演一名潜水员，第一人称在海洋中徜徉，考察各种遗迹，与各种动物互动。这作游戏之所以被玩家视为《风之旅人》的后继者，是因为它的主要创作人员——Matt Nava，正是《风之旅人》的主美。



在接受采访时，Matt Nava表示，ABZU将继续他在《风之旅人》做到的那种优雅神秘的画面风格。确实在媒体的试玩中，记者们表示虽然这只是e3展出的一小部分，但是他们一进入游戏确实被一种宏大神秘的氛围所包围，光整个场景，就和《风之旅人》一样，充满了叙事感。在游戏的一开始，记者们出现在一块平摊无垠的海床，玩家并不用担心氧气，在整个流程中，他们都可以自由探索。Nava在游戏中做了一些不那么显眼的路径，潜移默化地引导玩家，让玩家对远处的物体产生兴趣，从而“走出自己的路”。很快，潜水员就会碰到茂密的海底森林和形形色色的海洋生物。Nava解释这些全部来自他真实的潜水体验。当然ABZU也不仅仅只是一次海底艺术展览，不少生物对人类怀有恶意，海底也会有潜藏的遗迹等待着玩家。

根据Nava解释，整个游戏时长大约5小时，它将会是一个寻找自我之旅，究竟游戏如何，让我们明年初见吧。P

■ Abzu ■**开发** Giant Squid ■**发行** 505 Games ■**类型** 动作冒险 ■**发售日** TBA ■**平台** PS4

要论这些年异军突起的单机大作，要么是《我的世界》和《泰拉瑞亚》这类建设游戏，要么是《DayZ》这类求生游戏。当然时间长了我们也能见到把这类游戏混合起来的游戏，比如最近在Steam上卖得如火如荼的《方舟：生存进化》，就满足了穿越族们在白垩纪杀人求生建设新地球的梦想。505 Games这下也脑洞大开，给我们带来一款《漂浮》，说的是宇宙空间的求生故事。

游戏的背景发生在近未来，人类已经可以依靠自建生态系统在近地轨道的空间站长久生存，但是宇宙中也遍布危险，空间站会被小行星等袭击。在E3的公布视频上，玩家就能透过宇航员视角看到空间站被摧毁，养殖仓等碎屑乱飞，宇航员挣扎求生的视频。稍后，官方又释出一段10分钟左右的实际游戏视频，让我们更能掌握游戏的玩法。

整段视频都在无重力环境中，空间站发生了大爆炸，玩家需要维护各种各样的舱室来维持自己的生存，如养成植物的植物仓，动力舱等，同时还要回到氧气舱补充宇航服的氧气。在主控电脑中，玩家还可以查询其他宇航员的资料，不知是否是NPC或是其他联机玩家。游戏中玩家可以有许多资源，在场景中就不止一次出现了大型的樱花树，玩家也需要在舱室中大量寻找残存的可用资源，比如食物和氧气等等。游戏的另一大部分当然就是舱外冒险，玩家可以打开舱门进入空间站残骸，在其中搜索生存所需的资源。在茫茫太空中，也许玩家也能找到另一个身影，但是死是活，是敌是友，也许就要实际游戏才能知道了。P



■漂浮 ADR1FT ■开发 Three One Zero ■发行 505 Games ■发售 2015.9
■类型 第一人称冒险 ■平台 PC/PS4/XBO

PSV上游戏很少，PSV上的游戏名作经常会登陆PS4，所以现在PSV上难得的AVG佳作《撕纸小邮差》也即将登陆PS4了。可以说，《撕纸小邮差》是至今PSV上，无论是画面，操作还是故事等等都最大限度利用PSV机能的游戏。游戏中所有的角色和物件，全部采用剪纸风格制作，玩家可以解锁或是制作各种小零件自定义角色；玩家操作的是派遣到异世界，和玩家进行互动的“邮差”，为了互动，游戏大量采用PSV的摄像头；同时游戏的操作也毫不含糊，PSV所有能操作的方式：手柄，触屏，背触，陀螺仪等也全部用到。可以说《撕纸小邮差》是一款技术性，操作性，艺术性兼得的佳作。

游戏移植到了PS4，自然也会增加不少内容，按照制作方的介绍，虽然PS4版的剧情大体沿用自PSV版，但游戏的关卡面积将会增大50%左右。针对PS4手柄的体感操作，游戏也加入了类似的碰撞检测，增加许多有趣的互动效果，例如玩家可以把物体“扔出”屏幕，碰到手柄砸回来。游戏也大大增加了其他互动方式，例如玩家可以滑动PS4手柄的触摸板，产生一阵又一阵的狂风，把游戏内的物体吹的东倒西歪；也可以使用PS4手柄的光条点来照亮世界的阴暗处，异世界的生物也将会对亮度有各种不同的反应。对于PS4非标配的配件，如摄像头，游戏也会支持。

《撕纸小邮差：重叠》算不上什么大作，但相信玩过的人都会了解，它是一款难得的匠心独运的创新之作。它的PS4版即将于9月上市，究竟如何，就让我们拭目以待吧。P

■撕纸小邮差：重叠 ■开发 Media Molecule ■发行 Sony Computer Entertainment ■发售 2015.9.8 ■类型 冒险解谜 ■平台 PS4



借鉴、山寨、致敬或获取灵感？
杂谈中国游戏行业的“抄袭”现象

文 | 碧海银鲨

“《花千骨》手游涉嫌抄袭？抄了《太极熊猫》？哦，没什么好奇怪的。”



这不是一个新鲜的话题，关于抄袭的见解，除了在游戏圈以外，在所有与创作或设计相关的领域都是不可避免的常见问题。之所以再次提起，是因为近日在游戏圈，网文圈、电影圈与IT圈都发生了一些疑似被指抄袭的热点事件，下面简单地列出来：

游戏圈

近日电视剧《花千骨》人气爆棚，而随着电视剧同步上市的同名手游《花千骨》自6月25日上线以来也取得了优异的成绩，最高排名App Store畅销榜第二。不久前，游戏蜗牛指责《花千骨》抄袭旗下手游《太极熊猫》，不仅发出了律师函，还贴出了游戏界面对比图。游戏蜗牛表示《花千骨》手游不仅在核心玩法方面跟《太极熊猫》极为相似，而且连游戏数值、人物属性、套装属性、道具属性也完全照搬。成都天象互动则回应旗下手游产品《花千骨》系100%原创，不侵犯任何人的合法权利。

国产单机大作《仙剑奇侠传六》自7月8日上市以来，虽然因为优化等问题而饱受批评，但在剧情方面还是备受肯定的。在剧情上，《仙剑奇侠传六》首次抛弃蜀山、五灵珠等以往雷打不动的设定，引入了神农九泉的全新世界观，并采用悬疑推理的手法来讲述剧情，但也造成了《仙剑奇侠传六》的游戏剧情略带日漫风格，有多个梗的设定与日漫作品撞车，因

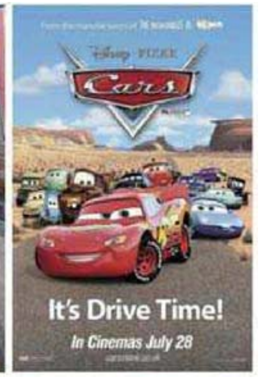
“不久前，游戏蜗牛指责《花千骨》抄袭旗下手游《太极熊猫》，不仅发出了律师函，还贴出了游戏界面对比图。”





《仙侠奇缘之花千骨》抄袭片段 章节10 昆仑瑶池 常常有[illegible]的[illegible]，[illegible]上古之神[illegible]王母用来[illegible]的泉水。	《昆仑[illegible]》 （[illegible] 2006.04.06） 位于昆仑河北岸的[illegible]，是昆仑山中最大的不冻泉。形成昆仑[illegible]奇观，水量大而稳定，[illegible]为优质矿泉水。
《仙侠奇缘之花千骨》抄袭片段 章节12 长留上仙 [illegible]花林旁的五色瑶池，[illegible]，[illegible]。 白子画，从天的那一端缓缓向她走来，[illegible]衣袂翩然，掩尽日月之光。	《花开不记年》BY [illegible] （[illegible] 2007） [illegible]身后镶金色的河[illegible]流淌。[illegible]红衣，卷入空中，[illegible]。 他只[illegible]有不耐，轻叹一声，复上前一步，步步生莲，[illegible]





左 上为《太极熊猫》，下为《花千骨》
右上 《仙剑奇缘之花千骨》被指抄袭多部网络小说
右下 国产动画电影《汽车人总动员》被指抄袭皮克斯动画电影《赛车总动员》

此引起了一些争议。

网文圈

与游戏《花千骨》深陷抄袭风波一样，如今一波未平一波又起。原著的网络小说《仙侠奇缘之花千骨》随着电视剧《花千骨》的走红而备受读者追捧，不过最近有人质疑《花千骨》原著抄袭多部网络小说，并贴出小说部分内容与其他作品的对比图。而就这些对比图来看，连中国文字著作权协会总干事张洪波都认为涉嫌构成通常意义所说的“抄袭”。

随着《花千骨》的原著网络小说陷入抄袭争议后，其他的网络小说也被网友指出疑似抄袭之说，如早前郭敬明将拍摄其小说改编电影，被人再次质疑其小说《爵迹》也是抄袭作品。最近则有人指出刘亦菲将接演的《三生三世十里桃花》电影原著是抄袭另外一部耽美作品，并且作者唐七公子另一部已拍摄成电视剧的小说《华胥引》也冠上了抄袭之名。

电影圈

7月3日，一部叫《汽车人总动员》的国产动画电影悄然上映，上映后票房并不理想，但因为一张海报掀起轩然大波——由于《汽车人总动员》电影海报与皮克斯著名动画电影《赛车总动员》（由皮克斯制作，迪士尼发行，又名《汽车总动员》）海报如出一辙，动画主人公相似度甚高，该片被诸多影迷质疑抄袭，争论甚至引发国外媒体关注。

当7月10日上映的国产动画《西游记之大圣归来》票房逆袭，打破国产动画票房纪录之际，该片的“自来水军”（粉丝自愿充当水军）也同样闲不住，刷分，写好评，分享口碑……与此同时，网络上也有一些负面声音指出：“资深影迷们，你们不觉得片中有很多熟悉的影子么？”然后列出了《大圣归来》疑似抄袭《千与千寻》、《汉江怪物》、《小飞象》等其他作品里的元素。不过也有网友认为电影中出现某些经典作品的元素很正常，是制作者向以往的经典“致敬”。

“《西游记之大圣归来》票房逆袭，该片的‘自来水军’也同样闲不住，刷分，写好评，分享口碑……与此同时，网络上也有一些负面声音指出：你们不觉得片中有很多熟悉的影子么？”

IT圈

7月17日消息，小米副总裁雨果·巴拉接受了彭博社的采访，他再次回应了外界关于小米抄袭的指责，“我们的设计师和工程师从优秀的产品和出色的设计那里获得灵感。坦白的说，现在这个世界谁不是这样？”巴拉表示，外界的指责主要在于，小米一款产品与iPhone 5有着风格类似的边框设计。他承认那款产品看起来类似iPhone 5，但这样的边框设计已经出现在许多其他设备中。

彭博社记者称，围绕小米的很多批评都与小米产品的总体外观和感受有关，并且经常被与苹果产品进行对比。对此，巴拉驳斥说：“如果你从这一点上批评我们，我认为这不公平。毫无疑问，当今的智能手机看起来似乎都很相似。你必须要有曲线，必须有棱角，在某种程度上至少要有主屏按钮。这就是交互设计的特点。因此我不认为一家公司可以拥有智能手机所有这些特征的所有权。”

其实在小米副总裁巴拉回应抄袭指责的2个多月前，曾发生了美国联邦巡回上诉法院裁定苹果iPhone外观不受保护，苹果无法向三星就控告抄袭 iPhone 基本设计一案寻求损害赔偿一案的例子。苹果此前控诉三星的智能手机违法









左上 《西游记之大圣归来》中的Boss被指抄袭了《千与千寻》中的无脸男
左中 小米手机在外观设计上被指抄袭苹果手机
左下 大宇通过轩辕剑官微宣布将于近期正式向法院提告的电影公司
右 电影《轩辕剑传奇》曾盗用商业游戏《轩辕剑陆》相关美术素材博眼球

抄袭苹果的设计专利，包括长方型机身、周边圆弧设计及手机应用摆放模式及屏幕下方的 Home 键。不过，美国联邦巡回上诉法院则裁定，由于 iPhone 整体“外观”对智能手机来说系无可避免的基本设计，苹果不可因之防止三星 (及其他智能手机厂商) 使用相同设计。

> **“抄袭这个词语明显是带有贬义的，有时候结合具体事例可以分别叫做借鉴、山寨或致敬。”**

抄袭之说难以界定 告状全凭法官判决

以上所发生的种种虽然分属于不同的领域，但归根结底还是一个老生常谈的话题——抄袭。不过“抄袭”这个词语明显是带有贬义的，有时候结合具体事例可以分别叫做借鉴、山寨或致敬，比如《花千骨》的手游明显在UI等设计方面涉嫌抄袭，但两者在玩法方面的近似更适合被叫做山寨，至于《仙剑奇侠传六》的撞梗现象大概只适合称之为借鉴吧，而像《大圣归来》电影的情况，也许真的是制作人员在向经典致敬吧。

除了这几种说法外，或许还可以像小米副总裁所说的，设计师从其他产品“获取灵感”，哪能叫抄呢？

其实判断抄袭与否实难把握，完全取决于两者之间的相似度，而这就不可避免地带有个人的极为主观的看法。如在台湾作家、编剧琼瑶状告内地编剧于正侵害著作权案（《宫锁连城》被指抄袭《梅花烙》）中，有律师直言著作权法中认定抄袭侵权的标准很复杂，“认定抄袭的原则有两个：第一是你（被指抄袭者）有机会接触到原作；第二是实质性相似。第二点的判断有很大的主观性，特别是小说、剧本等文学作品，有一些抽象的原则，非常依赖法官的判断。”

对于此案，2004年5月经法院审理后认为，该案中所涉及的《梅花烙》作品，不论是剧本、小说还是电视剧，都不属于既定事实，故事内容都是创作人虚构出来的。《宫锁连城》剧情桥段过多地“借鉴”了《梅花烙》，属于侵权抄袭。不料

“最近，网络上又有一则‘大白兔’雪糕被指侵权‘大白兔’奶糖的报道，专业律师对此的说法是‘大白兔雪糕’有不正当竞争的嫌疑。”

在2005年4月，于正不服一审判决，二审再度开庭，但在经历了长达9个小时的庭审后，双方均表示不同意调解。此案将择期宣判。

最近，网络上又有一则“大白兔”雪糕被指侵权“大白兔”奶糖的报道，专业律师对此的说法是“大白兔雪糕”有不正当竞争的嫌疑，但是否侵权不好界定，因为冷饮与糖果分属不同领域，要看商标的保护范围，而“大白兔”这一驰名商标在这方面目前还不确定。

近日，一部名为电影《轩辕剑传奇》也被卷入了侵权风波，就因其名字和经典单机系列游戏《轩辕剑》相似，不少游戏玩家认为电影会误导观众前去观看，并有游戏玩家整理出大量的资料证据，表明“轩辕剑”并不是电影片方所说自古有之，是中华民族象征，而是大宇DOMO小组做游戏时的原创名词，因此电影片方确实构成了侵权。不过尽管有足够的事实足以支持侵权之说，甚至大宇资讯还发出了律师函，但电影制作方目前仍正在施展出各种无赖手段坚持不肯改名。由于电影原定于8月7日正式上映，因此最新传来的消息是大宇明确表示将于近期正式向法院提告侵权的电影公司。

从以上的种种案例来看，都充分说明了关于抄袭的认定是很复杂的，比如借鉴过多就成为抄袭，而借鉴过少的可能往往就太平无事了。如果出现了疑似抄袭现象后，是否能构成不正当竞争，往往还得收集足够多的证据再去法院告状并由法官来判定。

游戏行业抄袭成风　玩法规则不受保护

在游戏行业里，有一些现象是大家心照不宣的，就是游戏玩法作为一种规则，不可能受法律保护，如果后来者复制了某个先推出的作品的核心玩法，那么只能称之为山寨，当然你也可以说它是抄袭，并从道德制高点上鄙视或谴责它，但法律基本上不会支持你能告倒它，这也是中国游戏山寨成风的根源，不过即使在外国，这也是普遍现象，因此近年来才会出现大量的“刀塔传奇-Like”或者“COC-Like”的游戏。

同样地，在游戏的数值与系统属性方面，照搬游戏里对外标明的属性设计虽然傻瓜都会，但能否用好却是个难点，而如果能够倒推出不可见的数值规律并进行产品复制也算是一种本事，所以游戏行业中有不少人专门研究同类产品，哪个火就研究哪个，反推出数值规律或者系统规则再进行山寨，你或许可以在道德上进行谴责，但若想以侵权的名义告状，估计这一步还是省省吧，要不然游戏行业里就不至于这么多玩法相似的产品了。

只有在游戏题材，背景、IP、美术资源等这些相对直观可见的元素，才比较容易被认定 为因抄袭而侵权，比如之前畅游与完美状告《大掌门》《三剑豪》等手游侵权金庸武侠小说，以及是网易状告《口袋梦幻》侵权《梦幻西游》，以及状告《卧龙传说》侵权《炉石传说》等。如果胜诉的话最后大概也就是产品下架或修改，当事人需要赔偿损失以及接受和解与否等此类的几种结果，但往往很多侵权手游产品都是打算只捞几个月快钱的，因此等到你告赢并让让法院判决产品下架之后，人家早已赚够了，至于赔偿一般也不会太多，所以这样的事在游戏行业里一直屡见不鲜。







左 《刀塔传奇》与其造反编译的山寨作品《Heroes Charge》游戏截图对比
中 《我叫MT》在界面上确实借鉴了《智龙迷城》
右上 《傲视天地》里的九宫格战斗系统
右中 乐动卓越CEO邢山虎在微博正面回答抄袭疑问
右下 乐动卓越CEO邢山虎对《我叫MT》开发的介绍











左上 《自由之战》游戏画面
左下 《全民超神》游戏画面
右上 《神仙道》在新手村以及大地图城镇名称设定，尤其是新手村出现的各种NPC与情节方面抄袭了单机游戏《仙剑奇侠传》
右下 上为《炉石传说》，下为《召唤师对决》

但如果不胜诉的话，恐怕结果也就不了了之，比如今年以来游戏圈最受人瞩目的侵权案件无疑是《刀塔传奇》与《Heroes Charge》的抄袭案件了。起初只是《刀塔传奇》的研发商莉莉丝在美国法院状告uCool在海外发行的《Heroes Charge》通过反编译的手段侵权《刀塔传奇》，而后戏剧性的一幕幕先后出现，先是暴雪在台湾法院指控《刀塔传奇》开发商莉莉丝在未获授权的情况下涉嫌抄袭《魔兽争霸》及《魔兽世界》多个知名重要角色和场景，违反了著作权法等相关法律，然后暴雪又在美国控告uCool侵权，不久后《DOTA2》游戏开发商Valve也加入战局，以侵犯著作权、商标权和不正当竞争为由，将《刀塔传奇》的开发运营商中清龙图公司和莉莉丝公司诉至法院，索赔3100万元人民币。

《刀塔传奇》与《Heroes Charge》以及与“魔兽”“DOTA”之间复杂的的抄袭案件，已经不是一抄一那么简单的事情了，而是多抄多的复杂关系，而且经过一段时间的发酵，四家不同的公司牵扯其中，令人难以理清其中关系，再加上《刀塔传奇》本身作为2014年度的最热门手游，至今仍保持在收入榜前列，客观上也让此案变得更加引人关注，不过此案目前还没有传出进一步的消息，后续事态如何发展也只能继续等待才能知晓。

“目前我们看到的复杂的的抄袭案件，已经不是一抄一那么简单的事情了，而是多抄多的复杂关系。”

中国游戏行业里的两次引领潮流的“抄袭”

在当今的游戏行业里，关于抄袭早已不是什么新鲜事，不过对于玩法，数值，系统等这些抽象性的规则或思想，很难申请成专利，法律很难认定为抄袭，一般也不会提供保护，因此在大多数情况下我们还是客气地称之为“山寨”，如《我叫MT2》在玩法上照抄了《刀塔传奇》，《保卫萝卜》玩法同样照抄《恶魔出笼》等，都是典型的山寨行为。

但有一些游戏在核心玩法方面的抄袭并非单纯地一味照搬，而是在借鉴原作的基础上做出一些改变，或者说叫做微创新，而后不仅大获成功，更成为了一个全新细分领域的先驱开拓者，比如手游《捕鱼达人》照抄了街机版《捕鱼达人》，然后成为手机上捕鱼类游戏的先锋。纵观国内外游戏发展史，类似的行为实在数不胜数，比如单单考虑棋牌类游戏，我们就可以看到《大富翁》由《强手棋》演变而来，《炉石传说》的原型是《万智牌》，

而《三国杀》则山寨了《bang！》等。

放眼于我国游戏史，类似的这种行为一直都是屡见不鲜，不过就最近几年的情况来看，有两次在游戏核心玩法方面略带微创新的抄袭行为是特别成功的，不仅让人忘记了其本身原来是经抄袭其他产品而来，更是摇身一变而成为现象级产品，最后还成功地引领了游戏行业的发展潮流，而这两次抄袭事件的主角就是页游《神仙道》与手游《我叫MT》。

说起页游《神仙道》，相信大多数玩家都会知道，这是一款2011年推出并迅速火起来的产品，一度带动了页游行业里联运模式的发展，而手游版《神仙道》在2012年1月推出以后，曾长期占据App Store畅销榜前列。《神仙道》是一款横版RPG页游，它最大的特色是其九宫格的自动战斗模式，游戏战斗系统的乐趣就是在九宫格里对上阵伙伴们进行布阵，以便摆出合理克制对方的阵型，这需要建立在玩家对于自己伙伴与敌方成员的职业定位与技能特色知己知彼的基础之上，因此是比较考究战前策略性的。

《神仙道》的九宫格并非原创，最早采用九宫格战斗模式的是另一款相对知名的策略页游《傲视天地》，同时它也是首款以推图（过副本）为主要目的的游戏，甚至还是第一个创造了VIP系统的游戏，以及靠攒威望就能拿到所有武将的游戏……而这些特色也都是《神仙道》里的重要特色，因为正是策略页游《傲视天地》的成功促成了RPG页游《神仙道》的诞生，这也是《神仙道》制作人叶斌后来承认的，而在此之前他只做过一款失败的页游。

“《神仙道》的九宫格并非原创，最早采用九宫格战斗模式的是另一款相对知名的策略页游《傲视天地》。”

《神仙道》出现之后，由于RPG页游的市场潜力远比策略页游要大，因此页游进入高速发展时期后，《神仙道》旋即成为现象级爆款产品，不仅自身火爆一时，还引领了一大批以九宫格自动战斗推图模式为特色的“类神仙道”页游的出现，其中最为知名有《龙将》《热血海贼王》《大侠传》等。《九宫格》的战斗模式在页游发展史上是一个重大的变化，它开创了除ARPG与传统回合制战斗模式外的一个全新的适合于玩家碎片化时间要求的自动战斗玩法RPG游戏类型。不过与《神仙道》至今仍时常被提起相比，《傲视天地》因为画面陈旧与策略游戏类型小众等原因一直较少被人提及。

随着手游浪潮的来袭，《神仙道》以其较为适合手游碎片化特色的九宫格战斗模式率先在市场上站稳脚跟，而后更直接催生了后来大量涌现的采用自动战斗模式的手游，尤其是在手机有着天然优势的引入卡牌收集要素的手游，如《武侠Q传》就直接采用了九宫格的战斗模式，但这其中还是首推以采用了简化版九宫格战斗模式的《我叫MT》最具代表性与影响力，它也是一款引领了中国卡牌手游时代的现象级产品。

《我叫MT》的出现本身可以说是一个在抄袭中微创新而来的产品，乐动卓越在立项制作《我叫MT》之前已经失败了8款产品，而后由于有心人的提醒，让CEO邢山虎开始关注起日本市场上已经称霸收入排行榜长达半年之久的《智龙迷城》，在他体验过《智龙迷城》之后，便意识到卡牌手游在国内是一个全新的未被打开的巨大蓝海市场，







左上 《猎天使魔女》中贝优妮塔的造型
左下 《魔龙与勇士》的女性角色
右 《剑灵》角色服装展示会上出现的角色服装介绍

因此有意要制作《我叫MT》版的卡牌手游。当时他认为魔兽用户质量比较高，所以决定选择《我叫MT》这个IP。

乐动卓越在讨论立项《我叫MT》的过程中，国内市场上已经出现了一款最先照抄《智龙迷城》的手游《逆转三国》，后来又出现了《龙之召唤》《水晶三国》等山寨产品，虽然它们也曾火爆一时，但现在已经基本消失于市场，原因无外乎抄袭复制的水平太次，并且运营方面也过于短视，但后来也经市场多次验证“卡牌+三消”的核心玩法模式并不是很适合中国市场。

《我叫MT》在立项前比较幸运的一点是邢山虎意识到完全照抄《智龙迷城》很难展现《魔兽世界》的精髓，也很难和WOW、AD&D的世界观完美结合，便与其他研发人员一起讨论，探讨是不是应该有一种更好的玩法——更能体现出AD&D和WOW里职业特点，以及MT、治疗、DPS等特点的游戏。最终的结果就是现在我们看到的《我叫MT》里的那种战斗模式，即九宫格的简化版，这里称之为六宫格吧。不过虽然《我叫MT》在核心玩法的战斗模式上没有抄袭《智龙迷城》，但在游戏的UI界面上几乎是全盘模仿了《智龙迷城》，而在卡牌的培养方面也在一定程度上借鉴了《智龙迷城》的设计。

《我叫MT》正是基于《智龙迷城》与《神仙道》等产品的“模仿”式创新而来，结果它成为引爆中国卡牌手游市场的一款爆品，在2013年占据App Store畅销榜榜首超过200天，直接引发了上千款以上模仿它的产品。虽然在今天看来，《我叫MT》比较缺乏游戏性，但在当时它是一个奇迹，至今由它开创的初代卡牌手游仍旧是一个巨大的细分市场，如今年初上线的MT-Like卡牌手游《少年三国志》至今仍占据排行榜高位，当然更多的情况是只有拥有强力IP才能够在市场上获得一席之地。

至于乐动卓越后来推出的《我叫MT2》，则完完全全是照抄了引领动作卡牌潮流的《刀塔传奇》，只不过邢山虎不太承认抄袭一说，在被问及此问题时总是以其他各种理由搪塞过去，但后来随着抄袭《刀塔传奇》的产品越来越多，相信无论是玩家还是从业人员都对此见怪不怪了。

在这里额外说一句，虽然《神仙道》《我叫MT》《刀塔传奇》都曾各自引领过一个全新游戏类型细分市场的潮流，但它们在美术或IP方面却又都带有一定程度的抄袭原罪，比如《神仙道》在新手村以及大地图城镇名称设定，尤其是新手村出现的各种NPC与情节方面抄袭了单机游戏《仙剑奇侠传》，这件事一度引起北京软星向光环游戏（现为飞鱼游戏）打官司，直到最近飞鱼游戏才于官网上进行了道歉，而《我叫MT》改编自与其同名的魔兽同人动画，游戏火了之后乐动卓越私下与暴雪达成和解，至于《刀塔传奇》则陷入了上文提及到的四方错综复杂的官司之中，至今仍未有一个定论。

2015上半年游戏行业的疑似抄袭事件

据有心人总结，今年上半年里，游戏圈内至少发生过5起疑似抄袭的事件，其中最引人关注的首当其冲是《花千骨》抄袭《太极熊猫》事件，除此之外还有以下的4个例子：

1、腾讯目前正在内测的《全民超神》在操作方式上完全照搬了同类产品《自由之战》的滑动锁定模式，并且在游戏内道具摆放的位置都如出一辙。据悉，这一操作方式是研发团队为打造《自由之战》这款MOBA手游而特意创新设计的，并为之申请了专利，因此腾讯构成了侵权。不过戏剧性的是《自由之战》最初也曾因为在角色美术设计上涉嫌侵权《英雄联盟》《DOTA》等PC端的MOBA游戏而被腾讯发了律师函，要求整改。

2、继《卧龙传说》之后，卡牌策略游戏《召唤师对决》被指抄袭了《炉石传说》，玩法上就不说了，在战斗的界面上相似度实在太高了。

3、腾讯旗下光速工作室推出的《魔龙与勇士》中的角色形象及动作涉嫌抄袭了日本大作游戏《猎天使魔女》中的贝优妮塔和《鬼泣》中的但丁，此事甚至一度被玩家在Twitter上转告给了《猎天使魔女》和《鬼泣》的设计师神谷英树，并得到了神谷英树“哦”的回复。

4、腾讯旗下天美L1工作室推出的《天天传奇》，本身是一个大杂烩式的融合东西方神话、游戏与动漫角色的产品，但因其被韩国媒体爆出游戏的角色造型涉嫌抄袭韩国网游《剑灵》的时装而引发关注。韩国玩家对此事的评价是：这种事情发生在中国，有什么奇怪。除此之外，在《天天传奇》中我们还能够看到美国队长、《战神》中的奎托斯以及《刺客信条》等经典形象。P





左 在《天天传奇》的角色中，特征几乎与《剑灵》一模一样
右 《天天传奇》中的美国队长、刺客信条、奎爷

号称要为星爷分红上亿的西游降魔篇手游 是一个什么游戏?

文| isblue



今年4月，周星驰前脚刚和华谊兄弟打完官司，后脚就宣布制作电影《西游降魔篇2》的消息，与之同时公布的，还有《西游降魔篇》要与西山居合作推出手游。《西游降魔篇》已经是2013年上映的老电影，过去两年时间都让人忘得差不多了，想让人再度关注总得拿出点新闻来预热。西山居的公关也是兢兢业业，在星爷关于票房分成打官司的新闻之后果断接上手游目标流水20亿要给星爷上亿分成的报道：让星爷看看电影那点钱不算什么，手游才是真吸金。到今年6月，西山居合作首款作品之《西游降魔篇 动作版》终于开放测试，游戏到底是个什么样呢？也许这款游戏动用星爷《大话西游》里的宝物月光宝盒穿越到两年前倒有可能成功，但放在当今的时间点上，我们看不到成功的可能。

动作游戏？说好的核心玩法呢

《西游降魔篇 动作版》（下称“降魔篇”手游）最核心的当然应该是其“动作”游戏元素。本作采用横版卷轴模式，左摇杆右技能，初期有一男一女两个职业可选。从UI到职业设定都没有特别之处，简直就是按着横版卷轴手游的标准制作，不敢越雷池一步，这倒也罢了，毕竟动作手游的核心还是看战斗如何诠释“动作”玩法。

但凡成功的动作手游总会拥有一套自己的游戏规

开发: 西山居 **发行:** 西山居/小米 **发售日期:** 2015年7月9日 **平台:** iOS/Android
售价 免费

则：或是追求对敌人的连击营造爽快感比如《影之刃》，或是通过回避或连段追求自我生存比如《王者之剑》。小小的手游平台自然谈不上所谓打击感之类的动作元素，但在小屏幕上也是小有可为的。然而令人失望的是，“降魔篇”手游在战斗中对动作元素的诠释等于0。如果游戏是追求割草快感定位乱斗为乐趣，那么成群袭来敌人与酷炫的技能都是必不可少的。角色不断连击或是积累怒气发动技能或是追求更高的分数（过关评价）。“降魔篇”手游同屏的敌人倒是不少，角色技能看起来也像那么回事，但它的打击判定却完全不知道是干什么用的。动作游戏里非常重要的浮空连击与倒地追打在游戏中被完全无视。说是完全没有吧，某些技能又能造成浮空伤害，然而当玩家想用普通攻击接段时却会发现敌人的身体对普通攻击完全没有反应。而游戏的技能冷却时间根本不可能让玩家打出一套爽快的连招。这种粗制滥造的系统判定导致游戏推图过程只能是一通乱按完事，完全找不到动作游戏应有的割草快感。别笑三国无双了，人家至少让玩家找到那么点割草快感，至少不会让玩家在战斗过程中果断点“自动战斗”。

杂兵战已经做成了这样，那么Boss战又做得怎么样呢？“降魔篇”手游借助西游这个好题材本来是可以好好打造一批有特点的Boss的。Boss战重要的三步曲：防守（躲避攻击）——相持（寻找破绽）——反击（打出连段）是许多动作游戏屡试不爽的设计，不同定位的动作游戏还会根据自己的系统去加强某一个方面。然而“降魔篇”手游的Boss战空有一个好题材，无论是从Boss的设计还是战斗方式来说都毫无亮点。如前文所说，由于打击判定上的硬伤，玩家无法通过不断地连招打断Boss的攻击，事实上游戏也没设定Boss的出招可以被技能打断。同时Boss设计千篇一律，也没有身体弱点可抓，Boss战唯一的乐趣只剩下玩家通过自己的技能躲避Boss的一些招式的攻击。然而由于Boss战往往有不少杂兵参战，这种躲避攻击的“求生”式玩法在游戏中变得并没有多少实际意义。最终游戏的Boos战沦为与杂兵战同样的节奏，那就是无脑点点点，果断“自动战斗”了事。

号称“动作版”的这样一款游戏，在动作元素上设定如此粗糙，只让人看到游戏为了冠以“动作”之名而强行加上了这么一个玩家可操作的游戏方式，至于动作游戏的乐趣在哪里，在游戏里我们找不到答案，至少从游戏里这些不伦不类的设计中传达出来的只是一锅糊涂粥。游戏中出现的连段数，过关星级评价等等，都只是走形式的存在。大约动作游戏都必须有这些东西于是本作也要有，但这些评价与玩家在游戏中操控好不好基本没有关系。这种不求有功但求无过的设计思路在游戏中比比皆是。

页游模板？说好的20亿流水

所谓动作只是游戏的一个幌子，剥掉这层外衣，通过游戏界面上那些排成一排的各种“技能”“灵石”“炼卦”“经书”等等图标就能看到，游戏本质就是一个数值页游系统的翻版。装备升级升星，宝石镶嵌合成等等元素一个不少。随从系统则汇集了游戏

上左 游戏打上了“动作版”的旗号
上右 游戏中的副本系统
下左 游戏中的人物界面，哪吒被画成了这个样子
下右 连段数和星级评价只是走形式









中的主要收集元素，类似同类游戏中的宠物系统。随从的升级、升阶等都需要相应的素材。而这些素材需要玩家从不同的关卡中积累取得。整个游戏的剧情关卡大概都是围绕这个随从系统而反向设计的。现在就可以解释游戏为什么从一开始有那么多重复度非常高的关卡，甚至剧情任务连一段故事都说不全就要拆成好几关去打。实际上这些对剧情毫无用处的关卡就是为玩家刷各类素材准备的。当玩家在主线剧情上被等级卡住无法继续的时候，就会回头来刷这些关卡了。动作游戏的核心变成了收集素材升级人物的数值玩法，而过关评价与玩家打得好不好并不挂钩，于是那套毫无快感的动作游戏的皮囊就被玩家丢在一边，官方也顺应民意地提供了自动战斗与扫荡功能，为玩家刷素材铺平了道路。想十连扫更快地收集素材？那么就充值VIP吧。

现在看清楚了，这就是官方20亿流水目标的底气所在。官方能让自己相信游戏可以跑出20亿流水，不是因为那个开发得不明所以的动作系统，而是潜藏在动作系统之后的这套页游数值玩法，毕竟这套页游系统是被市场证明屡试不爽的——前提是要有足够的用户进来。然而就本作开测以来的人气，恐怕前景已不乐观。进游戏一星期时间不到，我所在服务器已经成了鬼服，竞技场轻松打进前100名，说明大R已经流失差不多了。如果这个游戏不是已经被放弃，那么如此人气想要用页游那套洗用户的方式吸金……突然明白为什么“剑网3”手游会流出要与腾讯合作的小道消息了。

手游不是自动提款机

其实，手机游戏在这几年的突飞猛进并不是因为手游打开了一片新的所罗门宝藏，手游实际上是站在整个游戏产业巨人肩膀上才取得今日成功的。但凡成功手游总能在它身上找到前辈成功游戏的基因。就以动作手游为例，无论是《影之刃》《王者之剑》还是《乱斗西游》等游戏，或是经典PC单机的延续，或是街机游戏的衍生，甚至以页游为基础发展而来。手游“抄”经典PC或主机游戏并非是手游的原罪，在这个轻度平台上，将原来的重度游戏化整为零给玩家带去“70分”的游戏体验本来就是手游的一条道路，是无可厚非的。但抄应该抄哪些特质元素，搬应该搬什么核心玩法，这是手游能否成功的关键。

“降魔篇”手游在这点上显然是一个失败案例。动作元素它想博采众长结果东施效颦，失去了核心玩法的游戏只剩下页游数据这套刷刷刷的收集玩法。在这样一款游戏背后，我们看到的是一个臃肿而低效的团队，纵有创意也无法贯彻到底，游戏各个层面表现出来的都只是但求无过不求有功的明哲保身态度。西山居这两年痛苦转型做手游，但没有一款产品取得成功，除了对自己的定位不明确，凡事慢一拍的情况更为致命。其实“降魔篇”手游这样一款游戏，如果是放在两年前同名电影上映就推出（蓝港的《王者之剑》就是2013年的产品）也许会有成功的可能，可惜的是它在两年之后的现在才推出，这过时的动作系统已经唬不住玩家，这过气的电影也唤不来玩家了。这样一款游戏，太容易让玩家疲劳，太容易被替代，再加上《西游降魔篇》这么一个两年前的电影，星爷想在这游戏里拿点分成的希望恐怕要化成泡影了。在此也只能劝劝星爷两年后别找西山居打官司了，比起华谊兄弟，西山居可能真的没赚到什么钱。P









上左 关卡到最后只是为了玩家刷材料所准备的
上右 这个界面做得还像点样子
下左 《西游降魔篇》人物选择界面
下右 这算是推广游戏内购的手段吧

《小时代4》上映了
粉丝倒是课点金让《小时代》官方手游进100名啊?

文 | isblue



当我打开文档码起这篇文章的时候，其实已经上了郭小四这精明商人的当了。无论如何，7月9日上映的《小时代4》又多了一次曝光的机会。而游戏圈对游戏的评价，小四和他的粉丝们是不关心的。

“明星志愿”偏生在这个小时代

《小时代》官方手游会做成什么模式？变成《刀塔传奇》之类打打杀杀的游戏那粉丝可不买账，所以仿《刀塔传奇》是不行的了，必须换一种游戏模式来“学习”。这时有人要问，做个手游为什么一定要“学习”？问这个问题的同学显然对郭敬明不是很了解，不要轻易动摇别人的创作传统嘛。

作为一名有眼光的商人，初涉游戏领域的郭小四是不会冒风险去听一个创业团队吹嘘做一款“3A手游大作”的。3A手游这种伪命题，郭小四是不信的，他要做的是找到已经被市场证明的游戏类型，然后将这游戏涂抹上小四特有的色彩丢进自己培养起来的粉丝群体里，就成功一半了。当然，这还需要一个熟练而富有经验的油漆工团队。于是一款参考《暖暖环游世界》由网易打造的《小时代》官方手游就这样诞生了。这款游戏更妙的地方在于，几乎完全避开了宅男和高玩云集的游戏评测圈。大部分游戏人既不会关心《小时代》电影也不会去玩《小时代》游戏，可以让小四少操很多的心：“女子高中生的心，玩游戏的少年你不懂，而我懂。”

将“暖暖”系列称为迄今为止国内最成功的女性向游戏并不为过，到2015年之后，其模仿者渐渐多了起来，从这点也可以看出，越来越多的团队已经认可了换装游戏的市场地位。《小时代》手游精准地找到了自己可兹模仿的蓝本，也将自己打造成一款换装游戏，可谓深投女性玩家之好。为了将自己的世界观与换装系统更好地融合，《小时代》手游在剧情之外，将游戏转换为明星养成与模拟经营相结合的方式。玩家不仅要收集更多的衣服，还要培养人物的四围属性，同时还需要经营自己的工作室，招收更多的艺人，通过课程学习提升艺人的能力，通过打工（承接通告）赚取金钱并增长粉丝。这样的结构比“暖暖”系列单纯的游戏维度更加丰

开发： 网易 **发行：** 网易 **发售日期：** 2015年5月15日 **平台：** iOS/Android **售价：** 免费

富，既有电影人物在游戏中的剧情再现，又有养成、经营等元素，的确是在各方面全面满足女性对时尚明星的幻想。

说到明星养成不由让人想起大宇的经典作品《明星志愿》系列，不过比起单机游戏，《小时代》手游去掉了模拟经营游戏最具吸引力的多样性与自由度，而是将玩家的选择固定在一套数值体系之内。高级通告取得的收益就是比低级通告多，人物属性也永远需要“全面发展”，看似丰富的游戏系统，其实都是环环相扣的数值堆积，玩家并不需要像玩一款真正的单机经营游戏那样精打细算惨淡经营，而只要按着游戏节奏玩下去就行。大概这便是郭小四找到网易的原因。

网易富有经验的制作团队保证了游戏在细节上的质量，游戏中许多细节小创意都有这方面的体现。比如角色立绘采用了SMILE TOUCH技术让人物动起来（可以回想一下葫芦娃是怎么动起来的），在主界面点击人物可与之互动增加人物心情或属性等（20年前日式Galgame玩剩下的）。这些细节虽然不算原创，但在一款手游里这样做，还是体现了游戏的高完成度。只不过本作整体的美术风格不知道为什么透着一股浓烈的“油腻师姐”的山寨味道，人物比例严重失调.，不知道游戏的美术总监和《小时代》有什么仇什么怨。

网易在手游制作方面并不是开路先锋，但很务实。所谓务实就是从不空谈理想而是要看见真金白银。具体到《小时代》手游里，那就是虽有“养成”“经营”两张皮囊，背后却是一套页游的数值系统，一个个课金小坑都在前路挖好了。比如游戏中的金币绝对是稀缺资源，衣服制作需要大把金币，产出却十分有限，非R甚至小R玩家进入游戏中段之后都需要时常中断游戏等待资源积累才能继续，只想休闲的非R玩家甚至无法正常将游戏剧情通完。中后期的章节都需要五星通关才能解锁，如果没有高星级的衣服，那几乎是不可能完成的任务。游戏的经营部分是玩家资源产出的主要来源，但限制条件同样很多，像“课程”等玩法都是为抱大腿准备的。

粉丝经济的泥沙俱下

《小时代》官方手游安排在《小时代4》电影上映前1个星期公测，这样的时间节点说明了游戏并非是赶工之作，而是电影精准营销的其中一步棋。

这世界谁的钱最好赚？郭小四告诉我们：女子高中生。别小看女子高生，她们才不关心电影圈对电影的评价，同样道理，粉丝们也不关心游戏圈对游戏的评价，看电影之余再玩玩游戏满足一下自己，才不管那游戏别人怎么看。

可以说，《小时代》游戏的课金水平线是划得非常高的，至少与同类的《奇迹暖暖》相比是如此。作为一款粉丝向游戏，本作并不想吸引非目标用户或是大众玩家，既然是专为粉丝打造的，向往纸醉金迷奢侈生活的玩家还会在意花80000元充值一个VIP12么？（新版游戏把VIP最高提升到了VIP15）。VIP这种东西，同是网易的《梦幻西游》手游里就是没有的，而在本作中却是必不可少。

郭敬明用这款游戏告诉各位粉丝：“要追求奢侈，能不花钱么？你们不花钱，我怎么追求奢侈？”在游戏中郭敬明还亲自穿越了一把做了一回游戏的“引导员”并自称郭小四。人家并不在意自己有什么样的外号，这是一名商人应有的素质，正如人家并不在意自己的作品又和谁撞车了一样，于游戏中也是一样。

从课金这点来说，《小时代》官方手游的确保持着这样的拜金主旋律。青春就是女孩最大的财富：在电影中可以诠释这样的价值观，但到了游戏中，就成了一分钟时间换一块钱人民币（加速）的“等价交换”，各位愿意用金钱换时间吗？培根说：“当德性在衰败的时代，兴起的艺术是奢侈的。”大概这便是重度课金手游生长的土壤。若是如此，《小时代》官方手游在iOS榜单上连100名都挤不进，也许说明我们的手游市场还保有一定的德性。P







左 小四这身材？突然明白美术总监怎么上位的了
中 总体上这是一款换装类游戏
右 这人物比例只有穿裙子能看

微创新还是为创薪？《愤怒的小鸟2》硬派评测

文 | Isblue



如果说今年夏天还有什么手机休闲游戏值得期待的话，那么玩家的答案很可能是《愤怒的小鸟2》。如今，这款经典的游戏终于推出了它的正统续作。这款游戏究竟有怎样的魔力，上架短短几天的时间，就有千万的下载量？我决定硬派评测这款游戏，向大家还原一个真实的愤怒的小鸟。

进入游戏界面之后，还是一如既往的简洁卡通的风格，熟悉老游戏的朋友会对这款游戏带有亲切感，而新玩家也能够很快的接受这个界面设定。不得不说，相比于一些其他手机游戏，《愤怒的小鸟2》在这方面的处理还是相当不错的。

至于这款《愤怒的小鸟2》的玩法，则基本延续了《愤怒的小鸟》系列一贯的游戏风格，还是通过弹弓发射小鸟，打碎肥猪的城堡，把肥猪砸的稀巴烂。如果说有什么变化，也许就是游戏中加入了一些新的道具以及新的角色。同时在场景当中加入了更多的互动，套用一句现在很流行的词。这是微创新。

对于游戏当中小鸟的选择，《愤怒的小鸟2》也不再故意拖延关卡让玩家不断获得新的种类的小鸟了。Rovio娱乐在这里采用了一种更为聪明的设计，就是在游戏的开始就提供了种类丰富的各种小鸟，以便玩家选择不同的进攻模式向肥猪的城堡发起攻击。这对于喜欢这一游戏的老玩家来说，可以算是一个十分贴心的设计，能够让老玩家尽快使用自己喜爱的进攻方式发射小鸟。没有了关卡的等待，让老玩家畅快射小鸟，这个设定的确不错。

对于新玩家来说，游戏也提供了十分不错的教学关卡，在这里我也要特别称赞一下《愤怒的小鸟2》的教学关卡，并没有任何的说教以及各种图例，而是在游戏进行的同时给出提示，老玩家可以快速跳过，新玩家也可以仔细看看以便了解各种玩法，这种设计我在其他的游戏上很少看到，不得不说，老牌的手游厂商在一些细节处理上的确比很多新晋的游戏厂商强得多。

开发 Rovio **发行** Rovio/昆仑游戏 **发售日期** 2015年7月31日 **平台：** iOS/Android
售价 免费

游戏当中还有一个新的设定，就是发射小鸟的选择不再是固定的，而是可以让玩家随便选择发射小鸟的种类，这些小鸟通过卡片的形式在游戏界面的左下角，由玩家自由选择使用哪一种攻击小鸟的进攻模式来摧毁肥猪的城堡，将选择权与操作权交给玩家。在这方面不得不说是《愤怒的小鸟2》的一个进步。

而在游戏整体的场景上，《愤怒的小鸟2》这款游戏也做了不少的创新，比如在场景中加入了一种喷射花的功能，当有玩家摧毁肥猪的城堡，四散而飞的城堡残骸如果被喷射花吸入其中的话。喷射花会朝着一个特定的方向将残骸喷射出去，对肥猪的城堡造成二次打击，这种玩法进一步加强了游戏的画面效果与娱乐性，同时降低了难度。这个方面的确是个不错的微创新。

《愤怒的小鸟2》还加入了一个比较有趣的设定。由于你手上的〝炮弹〞是固定的，所以很可能你在全部发射出去之后，肥猪们还是没有被干掉，这就导致了游戏失败，而如果你之前攒下了足够的分数，那么是可以额外获得新的卡片的，这也就弥补了卡片的不足，降低了游戏的难度，让游戏变得更容易上手，更有连贯性。

《愤怒的小鸟2》的微创新还是相当丰富的，通过这些微创新对细节的修改，《愤怒的小鸟2》的游戏节奏更加流畅，游戏难度也被合理调整，整体观感上绝对是优于《愤怒的小鸟》初代的。

不过，相比于这些令人欣喜的微创新，游戏的内购与收费就令人很不满意了，这个游戏的内购一度令我有一种错觉，就是这款游戏的制作厂商好像不是Rovio娱乐，而是腾讯。

在游戏当中，你无论是小鸟用完之后没有干掉肥猪，还是中途退出，都会被判为游戏失败。

游戏当中另外一个让我恼火的设定，就是游戏的体力值设定。当你游戏失败之后，如果你想继续游戏，就需要消耗体力值。当你消耗完体力值之后，再想玩游戏，除了花时间等待体力值回复之外，就是花钱令体力值补满。如果这个游戏设定要是能加入防止网络沉迷系统的话，一定是一个不错的方法。不过放到手游里面，我怎么都不觉得这是一个好主意，相比这种设定，我更愿意花钱买一个以后都能免费玩的游戏。

游戏另一个丧心病狂的设定，就是一关不再是一个关卡，而是设计成两个关卡，这就造成了一个问题，就是如果你在一关的任何一个关卡失败了，就要重新来一遍。而重来一遍是要花体力值的，这简直不能称为丧心病狂，而应该叫见钱眼开了。如果它一个关卡安排3个小关，5个小关，甚至10个小关，只要没过就重来，重来就要花体力值，通过这种手段，相信这个游戏的代理商会获得不小的利润。这个微创新，绝对是为创薪啊！

至于这款游戏的关卡花钱解锁，道具付费使用这类的问题，则更需要玩家注意，《愤怒的小鸟2》同样采用了两种币的设定，对于那些希望通过玩游戏来解锁关卡的玩家，恐怕不是一个好消息。

这样一款微创新丰富，但收费项目如此众多的游戏。能够突破千万的下载量，除了情怀，我实在想不到有什么词汇还能形容这款游戏了。

目前的中国手游市场，巧立各种名目捞钱的游戏层出不穷。而像《愤怒的小鸟2》这样的游戏名作也逐渐落入捞钱游戏的大军，则是我没有想到的。中国手游不应是这样的，中国的手游市场也不应该纵容这种行为。









上左 别看游戏的地图很大，其实有一半你可能玩不了

上右 还好获得小鸟是免费的

下左 没体力了吗？没关系，花钱买啊！

下右 暂停就失败，失败就重来

三个猎车手
从R星的野望浅谈游戏潮流



文 | isblue

螣蛇无足而飞，梧鼠五技而穷——这句古话告诉我们做人做事当有一技之长，做事情需要专心致志做好一件，放在游戏上这话也是说得通。当今的游戏虽然门类颇丰五花八门，但主流的游戏还是很好理解，做好所谓“枪车球”即可，制作商只要制作某类游戏的基本功扎实，钱就会源源不断地流到手里。不信可以看看最近几周的Steam的周销售榜，榜单上常驻新锐游戏销量前列的《反恐精英：全球行动》能随时提醒您玩个游戏其实不用想那么多——当然，虎踞排行榜前几名的依然是那些大作，也是“腾蛇”之类的代表。但问题来了，现在有一款游戏火得不行，它加入了RPG的成长元素却无关宏旨，加入了FPS模式却相形见绌，加入了赛车模式却手感不佳，加入了动作要素却少有用处——甚至还加入了球！它是TPS却似是而非，而且它还有三个主人公，一个大叔，一个少年，甚至还有个疯子——这到底是什么奇葩游戏？但相信大部分玩家已经知道这是什么了，这就是《横行霸道5》（Grand Theft Auto V），一个足以让所有玩家痴迷、疯狂和咒骂（撞不倒木制电线杆）的GTA5，一个不折不扣的成功之作。如果让我寻找本作最出彩的地方，当属它把《三位一体》（Trine）也“加”了进去——切换主角。游戏中不仅每个主角有不同的技能，在不同的任务中分工也不同，但实际体验却和前面那些感受雷同，虽不能说糟糕，但也赶不上行业标杆《三位一体》。那么为什么还说这是本座最成功的地方呢？因为R星（Rockstar Games——发行商Take-Two Interactive旗下的分公司）成功地透过塑造这三个火枪手的形象来迎合不同的玩家群体，充分展示了自己的意图和野心，给玩家带来无限的遐想。那么R星的野望是什么？未来沙盘游戏的潮流又是如何？容我结合游戏剧情以及游戏特色慢慢道来（下文涉及剧透，请大家注意）。

不同的主角，不同的群体——统统抓住就是目标

随着时间的推移，从1997年10月的GTA初代，到2013年9月GTA5正式登陆主机平台，差不到一个月16年的时光不仅可以改变游戏方式，也可以改变玩家的生活。这时候不仅是很多一路走来的铁杆玩家进入了而立之年（GTA初代评级是ESRB:M，如果您不足30岁请不要跟我说您怎么玩的GTA初代来着……），就连成就GTA的R星创始人Houser两兄弟也从20多岁的创业男变成了40来岁的土豪了（现在GTA和年近50的创始人David Jones没一分钱关系了，但还是要提一下）。青春的芳草烧糊之后，养家糊口四个大字正在结实地拍在很多人的脸上，别说对游戏，对人生的认识恐怕都大不相同了。

现在极其富有的Houser兄弟也进入了创业守成的年代，也许正是基于这个原因，一个给老玩家们贴心设计的角色——麦克诞生了。但正如GTA很多特点

 栏目编辑/一丝blue/isblue@popsoft.com 美术编辑/晶冰

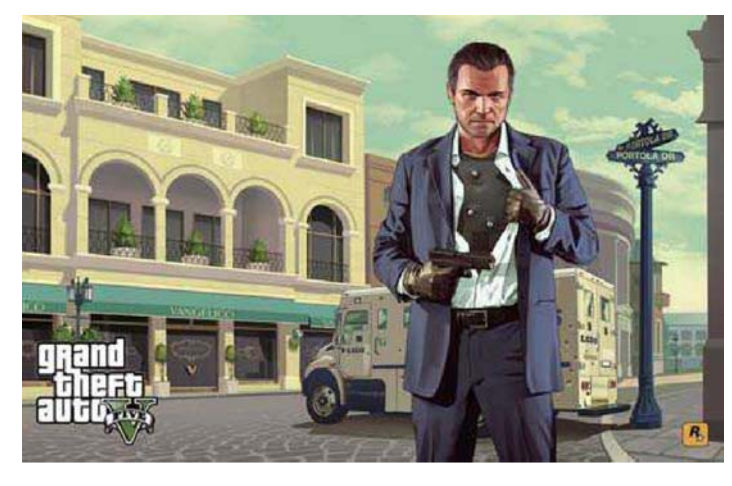
一样，这个想法之前有人用过，最出名的当属《潜龙谍影4：爱国者之枪》（Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots）。虽然不敢说R星使用腰间盘有问题的大叔当主角是受这个启发，但可以确定R星最早让马克思·佩恩变老和《马克思佩恩3》（Max Payne 3）跳票三年没啥关系——而现在这个大叔不仅继承了马克思·佩恩先生不能安度晚年的特点，更添加了泡沫剧风格的喧闹家庭喜剧，最后还给他披上了一副中产阶级的虚伪外皮，而这一特点将成为这个角色很核心的部分，成为了该作对社会最辛辣的讽刺。一个为了融入社会而变得虚伪放弃纯真的人，一个想当好父亲、好老公、好公民的人，同时还是游戏的老手。任何任务拿到手里都手到擒来，只不过精力大不如前——这不是老玩家的代表还会是什么？实际上连游戏外的剧情都给各位玩家设计好了，不信看看自己是不是结了婚（啥？魔法师？啊？你老婆是船？！）。

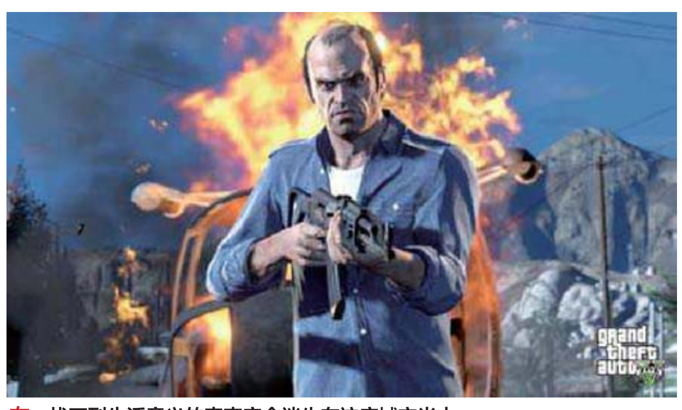
但GTA5真正吸引眼球的并不是这个大叔，而是另一个疯子老头。作为本系列最为癫狂的角色，崔佛开创了很多记录——大部分都是道德上的下限。这也使得崔佛成为了本作最具争议的人物，喜欢他的人为之癫狂，而讨厌他的人恨不得从源代码中把这个人删掉。那么崔佛这个人到底有什么地方吸引玩家呢？实际剧情上吸引大家的地方无非就是这个人的执著，还有人性里的一些亮点，所谓坏人做一件好事就会被大家记住就是这个道理。这个角色反对社会，反对虚情假意，很容易给人一种理想主义者的错觉在里面，实际上他也做到了很多人不能做到的事情，这些光环无疑扩大了这个人的形象。而落实到游戏中，无法无天的性格造就了一个特点：就是什么抢飞机、炸坦克、炸油轮、开潜艇之类的充满刺激的疯狂任务大多由崔佛完成或者由他引发，这显然和慢悠悠在城市里闲逛、打打网球、做做瑜伽、看看老电影的麦克差生了巨大的反差。紧凑的任务让玩家觉得刺激感十足，对于很多人而言，玩游戏不就是为了这个么？实际上作为最狂热最核心的玩家,往往最能理解崔佛这个人物，他不拘泥于虚伪的生活，万事奉行简单粗暴的解决方式，直接用子弹戳穿了伪善者的面具——没错，他就是为狂热玩家设计的一个角色。这个角色能打破任何常规，让你全身心地投入到游戏中去，可以肆无忌惮的抢地盘、开飞机，甚至可以操作他去偷热核弹。

而相对于前两位，第三主角富兰克林这个角色就很好理解了，年少而又想要一番事业，精力充沛却毫无头绪，这个是典型的新玩家。这个人物可以给初入GTA的玩家一些代入感，而且这个人可以说是GTA5真正的主角，只不过这个主角是用来讲故事的。实际上这个人物也不是完全不值一提，只不过被另外两个形象更鲜明的主人公掩盖住了（某圣人惠……），而且最关键的是三个结局富兰克林都不会死这一点，这恐怕是其成为主角的最直接原因（笑）。但实际上这个人物很关键，也很不简单，至于为什么后面我们详细说。至此三大金刚凑齐了，这三个角色的矛盾成为了GTA5的开端，而实际上这三类玩家的冲突也有意无意的从剧情中显示了出来——新手一心想入门总走弯路，而过了那个年龄的老手和极端的玩家充满了矛盾，一个想退出，而另一个则乐此不疲，这就构成了一个奇特的场景——不同的玩家混在一个游戏里了。实际上游戏历史上多次证明这种野心会招致灾难性的后果，但R星似乎是满不在乎，那么这个游戏大家会不会喜欢玩呢？实际上这三类人未必都喜欢这个游戏，但这三个类可以在一个游戏里——这些人是可以有交汇点的，不是说每个人都会既定在一个模式中，这是很多人未想到过的。一款游戏如果只抓住一个类玩家的心，那么他就只能卖给一类人，如果同时取悦三类人呢？这是R星在GTA5上的成功之处，也是R星的既定目标。早在OL模式宣传的时候，R星就多次提及GTAOL模式将包括赛车、跳伞、射击、飞行等多种模式，甚至承诺加入社交网络，现在看来R星全都做到了。他不仅在单机游戏上形成了一个革命，还作出了一个“网络游戏”，在做到高大全的同时，R星进一步模糊了单机游戏和网络游戏的界限，更进一步拉进来了一批网游玩家，相信很多购买GTA5的人都是被其自由的多人模式所吸引。

融合流行元素，集百家之长——放纵狂欢就是卖点

如果想总结一个GTA系列的节奏规律，那么GTA系列每次都会在灰暗气氛的现实和清朗明快充满阳光的梦幻两条路线中做出选择，从GTA3和资料片《罪恶都市》（Vice City）就能很好的做出对比。这次GTA5一改GTA4（不包括资料片The Ballad of Gay Tony）的灰暗气氛，走了《罪恶都市》的道路，而游戏的主题“中产阶级抢劫”更明确了这一点。作为中产阶级，主角麦克是非常享受生活的，网球、高尔夫还有瑜伽等运动都成了游戏中的玩点，时不时的还可以叫飞艇、直升机之类的去观光旅行，享受慢节奏的惬意生活。景物上也有了很多变化，超级跑车数量之多较前作更为抢眼，而作为卖点





左：找不到生活意义的麦克完全迷失在这座城市当中
右：崔佛，一个讲义气的疯子——还是疯子

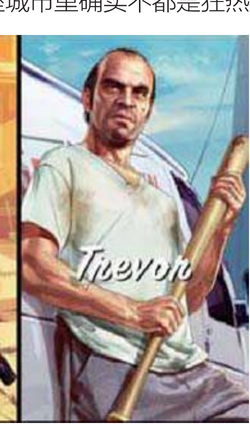
的空中载具也制作得令人印象深刻。这些并非仅仅是因为游戏年代所限，也和游戏城市原型为洛杉矶不无关系，马里奥普佐的《末代教父》中就有一段打趣的描写：女配角和男主打赌，在好莱坞"如果你看见一辆国产车的话，就给你五美元"——不过玩过前作的人基本都对圣洛非常熟悉了，之前的圣洛都并没有如此刻意地去描写浮华的生活，那么R星的意图就很明显了，他是有意而为之。随着同类型游戏的增加，R星的对手可以说越来越多了，比如像《看门狗》（Watch Dogs）、《热血无赖》（Sleeping Dogs）这样的跟风"狗"，还有传统对手《黑道圣徒》（Saints Row）。尽管R星似乎都不屑于从宝座上撇他们一眼，但走真实路线的GTA系列从4代开始就被一些玩家表示过于乏味，很多人都开始回味《横行霸道：圣安地列斯》(Grand Theft Auto:San Andreas)的自由度，甚至有人直接拿出了《黑道圣徒》那种直指GTA的狂拽酷霸游戏作对比。相信R星还是受到玩家意见的影响，在4代资料片就开始加入了武装直升机之类的重火力武器，而本作就更明显了。

R星还加强了很多4代中已经备受好评的系统，最显眼的就是4代的互联网系统和智能手机。本作因为游戏的背景时间设定在近几年，因此在游戏中不仅有强大的移动互联网，更有推特、脸书等社交网络系统，甚至还有个山寨的乔布斯。实际上不仅是游戏内容和剧情增加了这些，R星更是提供了游戏的手机应用"iFruit"面向安卓和iOS两大平台，玩家可以随时通过手机训练猛犬"小查"，在改车王下改车订单，真正做到了向现实延伸。而且正如前文所说，游戏加入了一套自己的社交网络平台，通过Rockstar Games Social Club这个看似简单的小平台，将很多玩家整合在了一起，打破了一般单机游戏联网模式的界限，进一步模糊了网络游戏和单机游戏的边界。好友之间即时的动态更新、聊天、任务邀请等功能丰富实用，即时的地图切换甚至可以在网络和单机模式之间无缝衔接，我们甚至能看见好友在单机剧情模式中的进程，在OL模式中好友开启新的单机剧情的时候，会实时地用一句带有黑色幽默的玩家状态显示出来。OL的加入更让那些骄奢淫逸的超级跑车有了新的用途——和朋友一起分享或者是单纯的炫耀，低等级玩家通过网站就能了解那些他们买不起的车的价格。而你也可以大大方方的呼叫直升机或者用其他方式来接待朋友，比如我就曾在一个任务中被一个低等级的玩家带入了山沟，于是从容的呼叫直升机后让对方震惊不已——尽管作为穷光蛋的我大部分时间是被其他玩家的坦克碾压。通过这些设定，R星成功地把一个自由梦幻都市展现在我们眼前，尽管看上去如此革命，如此与众不同，但当我们冷静下来，就会发现这些东西并不太陌生，这也是他的缺点所在。

实际上，抢劫模式远不如《收获日》（Payday）来的刺激严谨，而任何"差事""任务""比赛"其实都可以理解为网络游戏的副本。等级系统的加入也不足为奇了，现在几乎任何一个单机游戏的联网模式都加入了这些东西，就差斗地主和国际象棋之类的游戏也加入解锁技能了（赚钱买形象什么的其实也算……）。至于赛车什么的，当然也比不过专业的手感好，当FPS游戏显然也不达标。而在系统上，尽管看似无缝衔接，一些网络问题仍然存在，而加入随机战局的时候却无法事先选择。所以大部分玩家一半时间都在无止境的读盘当中，这很大程度上是因为塞入了大量内容而造成的后遗症。但正是这些炫丽的组合，才争取到很多玩家的青睐，哪怕很多东西并不实用，但并不影响大家喜欢它。实际上游戏中有多少超级跑车也好，老爷车也好，还有那些无用的花哨的改装套件——比如安装一个严重影响车辆平衡的装满行李的行李架，这些都和"实用"毫不搭界，不过是提供给玩家玩乐的玩具而已，更多的时候这些东西也只能在车库里吃灰，玩家需要的是骷髅马这种老土的防弹车。尽管如此，大家还是乐此不疲，因为这座城市里确实不都是狂热











上左： 富兰克林是GTA5真正的主角
上右： 横行霸道"三剑客"，少了哪个都不行
下左： 《收获日》一切都好——就是对新手不太友好，太复杂也不好
下右： 和朋友一起登上楼顶，这感觉不错……如果大家不吐槽笔者机器配置低的话就更不错了

玩家，不是崔佛那种每天都在杀人放火的亡命徒。还有麦克这样的老成玩家和新入玩家，这些人大部分都选择找三五个好友在屋子里喝喝酒，一起看电视或者聊天，他们甚至会干一些十分不实用的事情，比如去找城市的地下铁通道或者去一起航海直到开到地图的边界一起沉掉。这些东西也成了这个美丽城市的一部分，R星似乎在用单机剧情的三剑客告诉我们，这场戏要是想演下去，这三位爷一个也不能少。

更露骨的揭示，更讽刺的结局——揭示社会才是主题

如果问我最近哪个游戏对美国社会甚至是人类社会的陋习做出了尖酸的讽刺，我肯定不假思索的回答GTA5。游戏中每个任务的说明文字都极尽尖酸刻薄，让玩家忍俊不禁，R星成功的建立了一个中产阶级的乌托邦，但丝毫没有掩盖这一乌托邦的任何一个角落，所以这个城市让我们看起来更熟悉，更真实。城市的每个角楼都是R星精心设计的，甚至连网页的边边角角都充满了嘲讽。汽车网站的每辆豪华跑车都被R星讽刺了一番，每架豪华飞机都有着令人捧腹的注解，甚至连最新的DLC都直接被取名为《不义之财》（Gotten Gains）。尽管那些纯金的飞机和豪华跑车看起来是用来消化玩家的“不义之财”的，但实际上这个DLC目前没有更新抢劫任务，也就是说这个名字更像是讽刺这些高档商品的消费者。而实际上游戏也有更深程度的讽刺和思考，这便是我们的“三剑客”。

麦克是虚伪的，游戏里不止一次对麦克这个人的存在进行了讽刺，更是把麦克所处的阶层暴露出来，通过崔佛的出现，彻底击垮了他甚至是这座城市虚伪的一面，他不得不再次回到抢劫的生活，为自己的所作所为缝缝补补。而崔佛呢？他是疯狂的，偏执到会毁了一切他看不顺眼的东西，哪怕是一个可怜的老实人佛洛依德。他确实拆穿了弗洛伊德的软弱和他所维护的那个没有他位置的虚伪家庭，但结果是让佛洛依德失去了性命，显然这是游戏中那个崔佛也不愿看到的。R星显然刻意处理了崔佛行凶的镜头给大家想像的空间，但回过头来看麦克的家庭不也是这个状况？麦克最终靠自己的能力挽回了家庭，但弱小的佛洛依德的下场呢？更不要提崔佛本身实际上是个软弱且受到伤害的被害者，这使得从小就缺乏家庭关爱和社会帮助的他并不知道人情冷暖的道理。至于富兰克林，他急功近利的思想差点让他失去了一切，他丢掉了女朋友，并且在结局中可能丧失自己儿时的好友，他所做的一切使得自己的未来具有不确定性——这一切都要看玩家的选择了。实际上我和大部分人都认为两个悲剧结局更好，我认为三个结局都很值得玩味。富兰克林选择杀掉崔佛后，剧情会朝着相安无事的方向发展，尽管崔佛这个人是一个100%的恶人，但一个人就这样消失在这个城市，而所有人都无动于衷的那种感觉，可以说是冷漠至极，实际上这些人本身就是崔佛的造就者。而在杀死麦克的结局中，就算玩家去救麦克，他也会选择自己放手，实际上身心疲惫的他知道自己的所作所为。而在这个结局中，大家都会选择离开富兰克林，为富兰克林的所作所为感到不耻，但实际上富兰克林不过是麦克的翻版。而最后那个结局呢？尽管看似简单粗暴，但实际上这个结局是留给玩家的，尽管这些人之间有着这样那样的矛盾和水火不容，但是难道就没有一个选择给大家吗？

实际上是有的，努努力还是可以的。当我们把这三个结局和这些OL玩家投影在一起的时候，我们会惊奇的发现其中竟然有共同点。游戏中经常有开着飞机看着风景的玩家被路过的玩家顺手一发导弹打下来的场景，于是整个服务器便打成了一团。显然这个场面是非常煞风景的，甚至勾起了很多玩家的怒火，但如果没有这些小波澜，这个游戏会成什么样子呢，显然是很无味的。R星用剧情告诉我们，要想故事精彩，这三位爷是一个也不能少的，尽管他们在一起有矛盾，尽管可能不合群，但是抢劫队伍当中每个人都是不可或缺的一分子。当富兰克林做出抉择的时候，我相信新的玩家也会面临这样的抉择，是把那个疯子踢掉？还是让那个光知道分红的虚伪的混蛋走人？或者是我们大家一起齐心协力把困难干掉呢？说到这里，实际上一个事情已经很清楚了，新玩家才是真正的主角吧，选择GTA未来道路的也是他们，实际上哪个游戏不一样呢？那么怎么样的剧情能让玩家快乐呢？也许前两个剧情更有“深度”，但快乐肯定是第三个，这个剧情其实是说我们真正需要的是一个游戏伙伴，如果没有人一起分享，那些超级跑车也不过是硬盘里的存档罢了。

好吧，归根结底这个网络模式和一般的网络游戏不太一样，甚至不能叫网络游戏，他似乎没有《魔兽世界》宽广，没有《EVE》自由，甚至没有《剑灵》的捏人系统，但他却给未来的网络游戏指明了一个方向——因为《魔兽世界》可不给你开着跑车朝旁边的玩家竖完中指再让你的好朋友开直升机吊着你跑路的机会。Take-Two的总裁Strauss Zelnick曾经表示过，GTAOL只是为了让玩家觉得有趣，而不是挣钱，但后来同样是Strauss Zelnick先生在接受采访的时候表示，R星2014年第三季度的数字内容贩售总收入1亿3280万美元的一半（6640万美元）来自于GTAOL的内购。我想只要有这个数字，其他就不用多说了。最后提一下，购买游戏币的“鲨鱼卡”应该是英语俚语中的“Loan Shark”，看来R星最后还不忘了黑自己一次。







左：这段穷极讽刺的说明和DLC《不义之财》里的黄金飞机十分搭配
中：iFruit是一次大胆而有意义的尝试
右：R星不忘黑一黑流行车特斯拉



2015年上半年网游测试列表

名称	状态	开发	运营	测试时间
使命召唤OL	公测	动视	腾讯	2015年1月11日
战国破坏神	准公测	巨人网络	巨人网络	2015年1月23日
热血江湖2	准公测	Mgame	17Game	2015年2月1日
三国杀英雄传	准公测	杭州边锋	杭州边锋	2015年3月25日
最终幻想14	公测	史克威尔艾尼克斯	盛大游戏	2015年4月2日
兵王2	准公测	巨人网络	中青宝	2015年4月10日
FIFA OL3	公测	EA	腾讯	2015年4月16日
暗黑破坏神3	公测	暴雪	网易	2015年4月23日
反恐精英OL2	公测	NEXON	世纪天成	2015年4月23日
梦塔防	公测	杭州电魂	杭州电魂	2015年4月23日
突击英雄	准公测	网易	网易	2015年5月8日
疾风之刃	公测	Allm	腾讯	2015年5月15日
怒三国	公测	中青宝	中青宝	2015年5月15日
海战世界	准公测	冰动娱乐	畅游	2015年5月15日
风暴英雄	公测	暴雪	网易	2015年5月20日
机动战士敢达OL	公测	BANDAI	久游	2015年5月27日
无冬online	准公测	Cryptic	完美世界	2015年6月9日
天谕	准公测	网易	网易	2015年6月19日
天涯明月刀	准公测	腾讯	腾讯	2015年7月1日
狩龙战纪	公测	传奇网络	畅游	2015年7月17日



月评

这次的月评，说是2015年上半年的总结更为合适。2015年过去了一半，在各种手游新闻的轰炸之下，大家对客户端游戏的关注变得越来越少。这一次的列表没有做当月统计，而是将2015年以来的重点游戏作了一次总结。虽然每个月都有几十款游戏展开各种测试，但真正打出不限号公测旗号的游戏实际上并不多，从列表中可以看到，比较受关注的公测游戏依然以几大巨头为主。比如很具代表性的网易《天谕》与腾讯《天涯明月刀》，可以说是2015年武侠类网游的代表作品。

其他比较热门的作品，也多是由腾讯、网易、搜狐畅游等厂商运营，其中既有国产作品，也不乏海外代理。总体来看，国产与海外作品的比例比较正常，并没有出现特别的偏颇。在细分市场上，各家厂商也走各自路线。腾讯在还十年山寨的债，畅游想走二次元，巨人传承起《传奇》老玩家，空中网专心做军宅市场，网易则是“腾讯干什么我就干什么”的节奏。还有一个中青宝，倒是不再出抗战民族网游了。

客户端游戏的题材MMORPG与MOBA分庭抗礼。广义的MOBA包括各种开房间的对局式游戏，与MMORPG的“角色扮演”定位有很大的不同。这也是自2014年以来网游的一种趋势，这种趋势到2015年变得更加明显。未来的网游会走向什么方向这不好说，但早年那种靠一款游戏吃十年的神话传说似乎已经不再，大概这也是各巨头纷纷在焦虑的原因吧。不过对玩家来说，这倒不一定是件坏事，也许在未来我们可以期待玩到越来越有创意的新游戏。P



▲《天涯明月刀》被腾讯捂了两年，最后却让不少玩家失望



观点

当玩家不再年轻，当巨头不再有钱

文 | isblue

在今年的7月新番动画中有一部名为Overlord（不死者之王）的动画。动画讲述了近未来一款风靡日本的网游YGGDRASIL（架空游戏）在运营12年后由于人气持续走低终于决定停服。一位在游戏中建立了超强公会的老会长面对人去楼空的公会议事厅，一个人独自等待最后停服时刻的到来，最后他与他的公会却阴差阳错地穿越到了异世界……

从最早的MMORPG《网络创世纪》（UO）问世到现在也有近二十年时间了，明年就是《魔兽世界》开服12周年了。无数MMORPG在一代又一代玩家心中刻下了自己的印记，在这么长的时间里，许多玩家都经历过游戏的停服，甚至经历过不止一次。有时候是因为游戏人气走低，有时候是由于运营商与开发商之间的利益纠纷，有时候则是因为游戏自身出现的某些问题。天下没有不散的筵席，再好的小伙伴，再强的公会也会迎来人去楼空的那一天。当关闭电脑的那一刻，游戏中的所有荣辱也在那一刻一笔勾销了。这就是游戏世界的残酷，如果放弃了游戏之外的那些东西，游戏本身就变成一文不值的一堆数字，变得无比虚无。

但是MMORPG依然走过了它的黄金20年，哪怕是《传奇》这样剧情无比贫瘠的游戏依然吸引了无数玩家。而风靡全球的《魔兽世界》更是被一些极端言论指为“掐死了MMORPG的未来”。确实，在MMORPG这条路上，要超越《魔兽世界》实在太难，而走在最前面的它自己也遇到了几乎无解的许多无限循环难题，MMORPG在游戏系统上似乎已经难再有突破。

就像开头所提到的那部日本动画那样（动画由小说改编），它让我们共鸣的地方并不是穿越异世界，而是穿插在故事中的那些由原公会成员留下的点点滴滴。小说中主角不时会提到这个道具是自己与小伙伴们如此这般制造出来的，那个使魔又是哪个小伙伴精心设定出来的。这些在现实世界里可能都没有见过面的同伴，在游戏里都留下了自己的痕迹，在其他人的脑海里都留下了印象，这些印象，可能与现实中别人对他的印象相差十万八千里。正是这种人与人之间真实存在的羁绊才铸就了MMORPG最大的魅力。这确实是一个角色扮演的舞台，有的人扮演游戏中的角色，而有的人扮演自己，无论扮演的是谁，这个扮演者都真实存在过。就像Overlord动画中会长所说的：“加入公会只有一个条件，你必须是已经融入社会的社会人。”社会人意味着责任心与自尊心，这是与人交往合作的基础，哪怕在游戏中也是一样。

然而MMORPG最终还是走向了下坡路，当游戏越来越多地侵蚀现实，许多人不得不放弃游戏，这本来也是责任心驱使下的正常选择，无可厚非。全身心投入的角色扮演被闲时点两下的手游所代替。而当年依靠玩家全身心投入的端游公司也伴随着玩家而走下聚光灯舞台。完美、盛大、巨人这些原本被玩家揶揄的公司这几年都显得疲惫而迷惘。当年叱咤风云的意气不复存在，只得通过种种资本运作榨取自己最后的价值。现在玩家的口中已经越来越少提到他们，这便是他们走向衰落的最好证明。靠运营MMORPG起家的巨头们，与MMORPG共同走向黄昏。他们不再像以前那么财大气粗，他们的新产品不再那么有吸引力，老玩家一个个地退出了游戏，而新玩家还不知道在哪里。最终没有人气的游戏只有停服，留给玩家的是与小伙伴战斗的记忆，而非游戏公司的种种作为。

7月传来了任天堂社长岩田聪不幸去世的消息，再一次让许多老玩家感叹。小时候看到这些人接受采访，发布新品，总觉得他们会永远陪伴在我们身边，为我们带来快乐的游戏或是八卦谈资，直到这些我们熟悉的人突然去到另一个世界的时候，我们才发现自己已经老了。曾经被我们骂得一无是处的那些网游巨头们也一样，随着我们的青春一起被我们渐渐遗忘。

如果说“仙剑”这样的单机游戏还有机会卖情怀推出手游，那么这些只是代理运营游戏的网游巨头们确实连卖情怀的机会都没有。因为我们怀念的只是一起游戏的小伙伴，而不是万恶的运营商。P



▲动画Overlord讲述了一个老会长与他的公会穿越异世界的故事

德玛西亚杯北京站战报

文 | XxisBacK



德玛西亚杯，听上去是个不太正经的名字。但实际上，作为同样是腾讯的LOL赛事，举办的还是有模有样，明星战队和解说团，大型的比赛场地，不错的开幕式，腾讯毕竟有钱，毕竟大爷。“德玛西亚杯”的官方定义是“LPL的风向标”，而当LPL的赛事逐渐覆盖了全年之后，“德玛西亚杯”也似乎成了正餐之后的小甜点。而2015年7月10日，这道小甜点来到了北京。从八强到最终的EDG夺冠，八支战队为我们奉献了精彩绝伦的比赛，我们从决赛中挑选了两场较为精彩的比赛，来看看战报吧。

OMG VS EDG：从第一分钟团战到最后一分钟

EDG不愧是目前国内最顶尖的职业战队，哪怕是决赛赛场上同样发挥出色，零封了对手OMG，除了队员个人实力，良好的配合和执行力也是EDG长期雄踞高位的原因。我们的第一场战报来自于冠亚军决赛EDG和OMG的第二场，双方各自拿出了熟悉的阵容，对局也是相当的精彩，几乎从第一分钟打到了最后一分钟。

双方的较量从“Ban选”环节就已经开始。OMG在“Ban选”环节上来就直接禁用了布隆、沙漠皇帝以及酒桶三名英雄，而EDG正是靠着这三名英雄拿到的一场比赛的胜利。同样，EDG也禁用了OMG十分擅长的流浪和树精，在LOL的比赛中，禁用英雄更加考验了玩家对手的了解程度。选人环节，OMG继续使用泰坦和牛头两位招牌英雄，可惜的是尽管牛头是OMGAmazing的招牌英雄，但在本次的德玛西亚杯上却如同中了诅咒一般，总是表现不佳。EDG方面则是稳扎稳打地选择了慎上单，以及锤石配合飞机的双人路。值得一提的是，“惩戒EZ中单”的套路在本次比赛上大放异彩，“符文阔剑+卢登的回声”让走AP路线的EZ拥有极强的Poke能力（也许你看到这篇文章时，符文阔剑已经被削弱了），而Pawn本人对EZ的熟悉程度又高的令人发指（还记得在8强赛对阵WE时，Pawn连续用大招抢掉红蓝buff外加杀人的酷炫一幕么），看来先胜一局的EDG并不想给OMG太多的机会。

事实上，比赛开始还未满一分钟，双方就爆发了第一场团战。OMG和EDG双方像约好了一样同时走向下路小龙点，在仇恨值爆表的EZ露头的一瞬间，OMG泰坦闪现一钩却被EZ闪现躲掉，但此举暴露了OMG团队的位置，EDG慎找到了机会嘲讽住三人，锤石和虚空遁地兽的控制跟上，OMG五人几乎交光了所有的召唤师技能才避免了开场一分钟就被对面团灭的事实。但EDG在穷追不舍的过程中也出现了失误，慎的嘲讽闪现没有能留住藏在草丛中的三名残血OMG队员，镜头给到AJ时，小伙子也因为这次失误不住地擦汗（事实上在第一场比赛时，AJ使用的慎也空了不少技能）。

全场第二次精彩的小团战开展在中路。表面上正在平稳对线的两名中单璐璐和EZ，实则却召唤了出己方ADC以外的所有队友向中路集结。终于EDG的锤石耐不住寂寞率先露线，并准确地钩中了对面的璐璐，双方藏在草丛中的队友瞬间出现，开启

了一波4V4的小团战。最终的结局是EDG依靠挖掘机的精准闪现拿下了璐璐的一血，并接连杀掉了打野的狮子狗。第一场缺少两边ADC的正面对决以EDG的获胜而告终。

之后的对局一度处于胶着之中，双方ADC互相发育，而其余四人却全场游动，斗个不停。也许是因为开局失误的原因，EDG的慎在之后也出现了许多"低级失误"，更重要的是，每次都正好被导播的镜头抓个正着……但整个场面还是被EDG所掌控。ADC飞机、上单慎以及中单EZ牢牢占住三路，打野挖掘机和锤石构成双游，为队伍打出优势。反观OMG就相对弱势了，装备跟不上的璐璐需要己方泰坦来帮助补线，而前期丢掉双buff的狮子狗似乎也完全带不起节奏，只能集合队友试图偷掉小龙……可惜，十分三十七秒，EDG的EZ精准的大招抢掉只剩27点生命值的小龙。OMG士气大伤。

当然，OMG也在全力反抗。十一分钟，OMG下路三人集结试图向EDG飞机发难，最终与EDG成功完成人头互换；十二分半，OMG推掉EDG中一塔，此时EDG三座外塔全丢，OMG仅损失一座上路外塔。尽管EDG有着人头上优势，却一直没能与OMG拉开过大的经济差距。

第一场团战在近十七分钟爆发。OMG狮子狗开大试图先手EZ，牛头开大跟上，上路的慎和泰坦同时传送，团战在EDG蓝buff处爆发。双方辅助最先被击杀，紧接着就在双方血量都不足的时候，OMG的新人ADC小北出现了巨大的失误，或者说，给了EDG绝佳的机会：当小北试图闪现强行击杀后排的EZ时，却无情地被慎所嘲讽，导致OMG团灭。团战之后，双方人头比6:12，EDG顺势拿龙，同时EZ也做出了"卢登的回声"，惩戒EZ初见雏形。对于此时的OMG来说，几乎可以说只有最后的一次机会了。

在节节败退的情况下，28分钟，EDG五人在中路寻找机会。就在EDG仗着装备的大优势越过二塔压制OMG的时，泰坦和牛头的完美配合让OMG抓住机会，瞬秒了飞机。少了ADC的EDG就这样输掉了自己本局的第一场团战，OMG获得了一线生机。

然而现实是残酷的。已经拿掉四条小龙和两条大龙的EDG依然手握生杀大权，EZ大招的高伤害更是让OMG在开团前就损失大量生命值。最终，输出不足的OMG贸然走下高地，开启了最后的一波"自杀式团战"。35分钟，OMG打出GG。如果做出忠恳评价的话，EDG的水平依然凌驾于其它国内的职业队伍，以至于想要找出势均力敌的对局都显得有些困难。而OMG战队此前经历过一次"大换血"，队伍也并非最强势时期，能够挺进决赛已经实属不易。

Snake VS IG：人马和龙女之间的对决

第二场比赛是三四名决赛的第五场，Snake VS IG。IG已经不是当年那个干掉WE



左上： 比赛前的开场表演……其实我只想看比赛

左下： 中单EZ惩戒加闪现成了主流打法，不过已经被砍了一刀了

右上： 韩国选手还是有很多支持者的

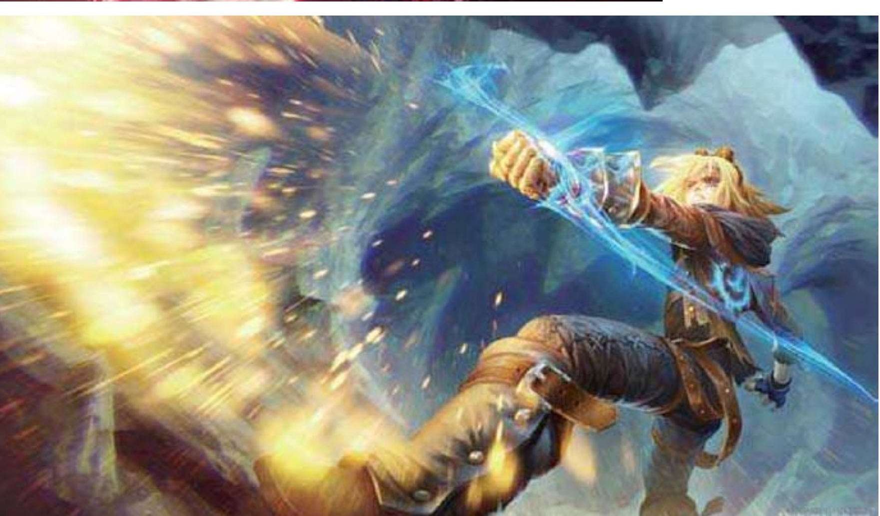
右中： 比赛主会场

右下： EDG在比赛开场就占据了优势









的IG，而Snake则是一颗冉冉升起的新星。本次德玛西亚杯的三四名决赛似乎比碾压式的决赛更加好看，IG在输掉两局之后又连续追回两分，似乎马上就要上演让二追三的奇迹了。

“Ban选环节”上两边都打出了一些不一样的新意。Snake上来就抢走了IG十分擅长的打野酒桶，并选出了曙光女神来针对对手的安妮辅助。同样的，IG这边拿到了强势打野虚空遁地兽，在上单方面则选则了我们不太常见的龙女，也许预示着下一个即将在玩家群中火热的新上单英雄。不过龙女的操作难度较大，和队友配合也并不是那么无脑，不知道本场比赛会有怎么样的发挥。最终的阵容如下：Snake这边人马上单，酒桶打野，维克托中单，飞机ADC，曙光女神辅助；IG则是龙女上单，虚空遁地兽打野，璐璐中单，轮子妈ADC，安妮辅助。

和EDG对阵OMG的那一场比赛不同，Snake和IG比赛开场之后显得十分温和，双方ADC和辅助分别占据上下路，稳定发育，而两边对线对不过的上单则十分有默契地选择了和辅助一起打野，双方在开局的选择上几乎一摸一样。

在双方如镜像一般的度过了两分钟之后，在三分半左右，IG的上单和打野在下路与乙方ADC和辅助回合，合力推掉了Snake的下一塔，和发现了此情况的Snake也有样学样，推掉了IG的上一塔。此时时间仅仅是四分钟出头。

一血发生在下路。Snake知道自己的下一塔已经被推掉，而来下路收线的敌方英雄一定会放松警惕。事实也确实是这样，Snake的飞机把线推入对方塔下，赶来收线的龙女一个不留神被草丛里躲藏许久的酒桶先手，紧接着飞机跟上，龙女被越塔强杀，没有闪现的劣势体现了出来。不过Snake也同样知道，龙女只要到了六级有了大招，基本就不太可能被gank，所以在前期才会选择其作为目标。

8分钟，IG偷掉了Snake的蓝buff，而Snake这边的人马则顺利做出了“护甲鞋”并附魔上了“家园守卫”。“护甲鞋”+“家园守卫”是十分适合人马的装备，不仅可以提升从家里到线上的距离，还可以配合传送以及自带的加速技能打出一波漂亮的团战。也许是因为最后一场决胜局的原因，两边打得都很稳重，尽量避免与对手正面接触，看来是“刷一万年，打一波团”的节奏。在整场比赛的十分钟之前，两队的唯一差距仅仅是Snake这边多拿一条小龙而已。

1:0的比分一直持续到15分钟，也许是比赛已经进行到第五局的原因，Snake这边的中弹选手U并没有注意到从草丛绕后而来的地方辅助安妮，最终安妮果断闪现，配合己方的中单璐璐拿下了维克托的项上人头，拉回了人头比。此时左下方的Snake虽然经济上略输一筹，但总体上还是占据着一些优势，毕竟己方的ADC飞机已经做出了三项之力，有了一定的团战能力，而IG这边的战争女神却迟迟没有做出无尽之刃。

不得不说，拳头公司对于小龙的修改还是相当到位的，从原本的金钱经验获取变为Buff加成，使得前中期的几乎每波团战都是围绕着小龙而展开。16分半，双方五人准时集结下路龙点，准备开始第一波团战。IG选择了先让Snake打完小龙，调整阵型之后配合璐璐和龙女的技能一波秒杀了Snake的辅助曙光女神，尽管Snake的中单维克托利用技能很好地赶走了对方后排的输出点，但由于先死了一名队友，还是难逃团战失利的结局。最终Snake四换二，仅剩中单一人存活。前期积累的微弱优势此时送光。

团战的胜利带来的是巨大的经济领先，事实证明IG放了第二条小龙换来的团战胜利确实是正确的选择，持续的领先四千的经济不说，23分钟，IG这边的上单龙女出到了“兰盾”，并顺势在塔下单杀了对方的人马，此时的人马连“冰霜之心”还没做出来。两边肉盾的差距导致了接下一段时间里Snake完全没有团战的资本，而野区的各种资源也只能白白放给Snake。

事实确实如此，IG不仅拿掉了接下来的一条小龙，更是在二十六分钟时大胆入









上左： Deft，EDG来自韩国的第二把利剑

上右： 最终EDG获得了“德玛西亚杯”冠军，国内王者地位依然难以撼动

下左： Snake作为一匹黑马，正在冉冉升起

下右： 选人环节时Kakao的呆萌样子

侵Snake野区，并成功击杀掉想要拿红Buff的飞机和曙光女神，顺势推掉了下二塔。4个人头和6000的经济差，对于职业比赛已经不算小。

转机发生在29分钟，也证明了：人马在团战中确实比龙女要强上那么一点点。29分钟时，IG试图凭借优势强拿小龙，Snake不依不饶，但人马一个漂亮的大招成功地恐惧到四名IG队员，同时还利用惩戒抢到了小龙，IG五人的阵型瞬间瓦解，尽管中单璐璐想要依靠大招和雷克赛完成一波配合，但还是难逃被团灭的命运。相反，Snake只阵亡了一名并不是很重要的打野酒桶。团战胜利后的Snake果断拿下了大龙Buff，接着利用Buff推掉了IG两座外塔，IG仅剩一座上路外塔，陷入全面劣势。

36分钟的团战，血量爆表的龙女在大空之后被Snake全体队员晾在一边，剩下的四名IG队员则被各个击破。龙女和人马这两个上单英雄十分相似，但相比之下人马技能的稳定性和团战的作用还是更大一些。38分钟，IG龙女在Snake击杀大龙的一瞬间利用大招加惩戒抢掉了大龙，选手“姿态”在经历了一系列比赛之后依旧发挥出色。

双方有来有回了近十分钟，Snake已经被破一路，而IG则需要在团战中面对一个完全成型的人马大哥。46分钟，按耐不住的Snake抓住机会击杀了脱节的两名IG队员，一分钟之后，龙女想要故技重施抢掉大龙，却被早有准备的Snake收掉人头。队员相继阵亡，IG惨遭一波。作为一匹黑马，Snake获得了本届“德玛西亚杯”季军。

从“德玛西亚”和“LPL”看电竞

“德玛西亚杯”结束了，新一轮的LPL夏季赛来了。于是我们很快忘了在北京现场发生的事情，在某个排位输一天的周末打开直播窗口，看着屏幕中正厮杀着的职业选手发呆。下一次“德玛西亚杯”什么时候来？也许没人期待。因为我们早就习惯被LOL比赛充满的生活了。

这也许揭示了为什么LOL的世界总决赛没有DOTA2那么“浪漫”。作为全球最顶级，奖金最高的DOTA2赛事，每年的TI就像是一场风暴，席卷所有喜欢DOTA2的玩家。写这篇文章时，TI5正在如火如荼地进行之中。反观LOL？一届又一届的世界总决赛也只能说中规中矩，不像DOTA2那样众筹出高额奖金，在赛制上也并不没有很大突破，关注度自然不高。事实上，随着LOL从“新人”变“老人”，对许多玩家来说，“世界总决赛”的冠军也并没有原来那么刺激了。

这是LOL要完的节奏？不，恰恰相反，LOL在国内已经形成了相当完善的俱乐部体制，从俱乐部到联盟，从普通比赛到大规模联赛，最后再将联赛和世界总决赛挂上钩，这当然得归功于老东家腾讯“罪恶的”资本原始累积。在LPL出现的时候，腾讯的说法是“周周有比赛”，而现在确实实现了当初的目标。“周周有比赛”是什么概念？像上面说的，玩家拥有了无数的比赛资源，我随时随地都能看到各大职业战队相互厮杀，而且比赛甚至多到了我可以选择只看自己喜欢队伍的程度。极大数量的比赛在吸收着越来越多的关注，同时也逐渐提高了玩家的兴奋度。玩家们希望能看到更“刺激”的对决，更盛大的赛事，更加强力的选手。不得不承认的是，这对整个行业是种促进。

虽然LOL的做法并不是唯一成功的途径，但却是在向主流体育运动借鉴之后得出的结论：比赛多一点，总是好的。比赛越多，影响力越大，行业才会源源不断地吸引新的选手、观众和玩家。如果说DOTA2的TI赛事是一年只挂一次的巨型横幅，那么LPL的赛事则像是电视里不停上滚动播放的广告，从经济的角度出发，也许后者才能在稳定的基础上带来更多的实际效益。

电竞不是什么高端大气上档次的艺术品，对于许多普通玩家来说，电竞和体育运动一样是我们生活中的娱乐工具，LPL也好，“德玛西亚杯”也好，TI赛事也好，都是这样。我不需要打得多高端也可以喜欢LOL、DOTA2，就像有些人明明不打篮球，不开赛车也一样会为全明星赛以及F1疯狂。希望有一天电竞也可以像传统体育运动一样，拥有更多的宣传途径，能够像足球篮球一样定时定量地刺激所有人的眼球。P





左：经典上单对决……这次是下面赢了

右：“德杯”结束之后，接下来的时光是属于DOTA2的

卡卡颂（Carcassonne）系列漫谈

文 | 摩卡

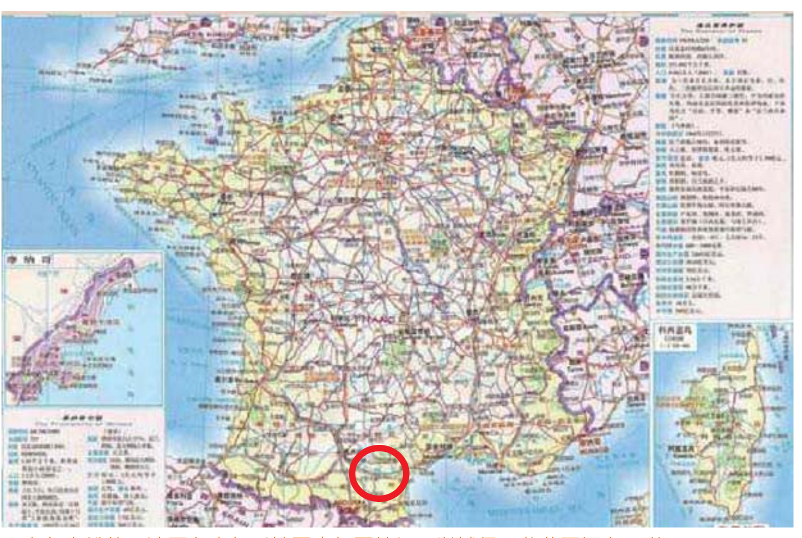


当初写“卡坦”介绍时，朋友就说你给自己找了个好活儿，写了“卡坦”你“卡卡颂”不写吗？还真不能不写，入门桌游“两卡”并称，写了一个哪能不写另一个呢？还是专文介绍一下吧。

《卡卡颂》这款游戏由Klaus-Jürgen Wrede设计，2000年出版，在2001年就获得了the Spiel des Jahres（德国游戏年度大奖）。玩家在游戏中扮演中世纪的君主，派手下的亲信去开疆拓土。这个游戏策略性十足，游戏中既有竞争又需要某种意义上的合作。游戏机制不复杂且获胜的方法甚多，每个玩家都可以使用自己不同的策略使游戏充满了变化。

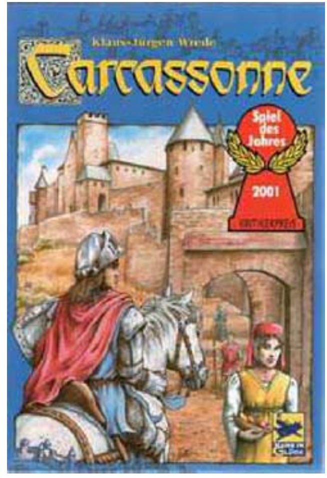
《卡卡颂》与卡尔卡松城堡

《卡坦岛》和《卡卡颂》是桌游爱好者入门时必玩的两款游戏，也是BGG（www.boardgamegeek.com）上唯二的玩家参与评分人数超过50000的游戏（排名第三的Dominion参评人数不到44000）。不过，《卡坦岛》里的岛，是虚拟存在的岛，《卡卡颂》里的城堡，却是真实存在的。Carcassonne我们翻译成卡卡颂（或者是卡卡城），你要是把这游戏叫“卡尔卡松”，估计就被玩家笑话了。但你要是想去旅游，去那里的城堡看一看，那么建议你去找找“卡尔卡松城堡”的相关说明吧。

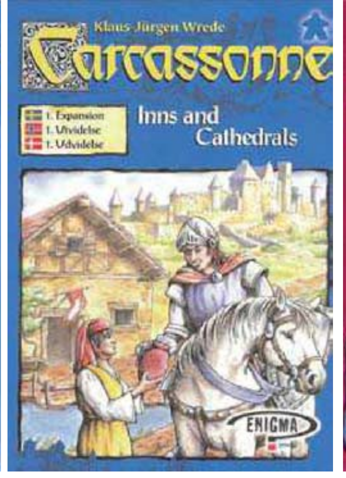

↑卡尔卡松位于法国东南部（地图中红圈处），以城堡和葡萄园闻名于世

卡尔卡松城堡（Carcassonne），位于法国南部的朗格多克-鲁西永区，隔比利牛斯山与西班牙相望。由于地理位置十分重要，这里自古就是兵家必争之地。卡尔卡松的城堡，距今有超过2000年的历史，最早可追溯到罗马人时期，罗马人、摩尔人、西哥特人、阿拉伯人、十字军都曾经或长或短地做过这城堡的主人。卡尔卡松城堡是欧洲保存最完好的最大的中世纪要塞，包括内外双层城墙、52座塔楼，还有著名的圣纳泽尔（St-Nazaire）大教堂。1997年被联合国教科文组织列入世界遗产名录。

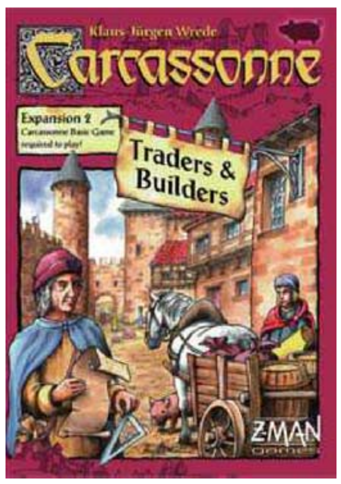
好吧，关于旅游的事儿我们就说到这里，下面进入正题，说说《卡卡颂》这款游戏及它的各种扩展的情况。



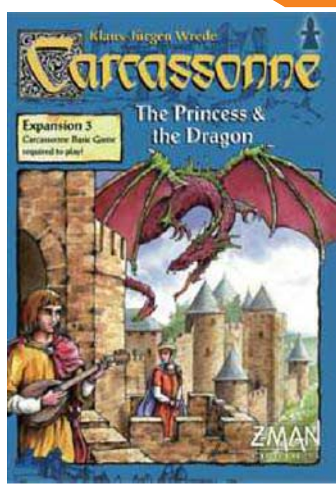
↑《卡卡颂》封面



↑《卡卡颂：旅馆和大教堂》封面



↑《卡卡颂：商人和建筑师》封面



↑《卡卡颂：公主与龙》封面

基本状况

《卡卡颂》是典型的德系桌游，出版商是Hans im Glück，是一家德国桌游公司，但其只发行德语版本。英文版本的代理商Rio Grande Game，除了极个别产品，德文版和英文版是完全相同的。不过由于《卡卡颂》影响巨大，除了官方发售的大小扩展，还有其他被官方承认的微型扩展，比如德国桌游杂志Spielbox发行的一系列微型扩展。

相较于《卡坦岛》，《卡卡颂》的扩展数量更多，《卡坦岛》只有4个大扩展，《卡卡颂》则有9个之多。

“卡卡颂”家族

基本版

基本版出版于2000年，玩家在游戏中扮演城堡中的领主，部署自己的随从在道路（强盗）、城堡（骑士）、修道院（修士）和草地（农夫）上，不同的随从，获取分数的方式不同，这样游戏会更有策略性。

基本版可供2-5人同时游戏，游戏的繁体中文版由中国台湾新天鹅堡发行。

大扩展

卡卡颂：旅馆和大教堂（Carcassonne: Inns & Cathedrals）

这是《卡卡颂》的第一个大扩展，出版于2002年，看名称就知道这个扩展加了什么东西，对，就是旅馆片和大教堂片，这些都会使算分规则有一定的调整。除此之外，这个扩展支持6名玩家同时游戏，每名玩家还增加了大随从1个（大随从在比较人数算分时，算俩个随从）。

卡卡颂：商人和建筑师（Carcassonne: Traders & Builders）

这是《卡卡颂》的第二个大扩展，出版于2003年，名字依旧起得直白，扩展中加了1个建筑师，还有布匹、稻谷和葡萄酒三种商品（现实中卡尔卡松是法国最大的葡萄酒产地之一），除此之外，还有一只小猪。这个扩展也支持6名玩家同时游戏。

卡卡颂：公主与龙（Carcassonne: The Princess & the Dragon）

这是《卡卡颂》的第三个大扩展，出版于2005年，游戏中增加了公主和龙，龙会驱除已经放置的随从，实际上是对玩家起到阻碍作用，而公主会保护玩家。

卡卡颂：高塔（Carcassonne: The Tower）

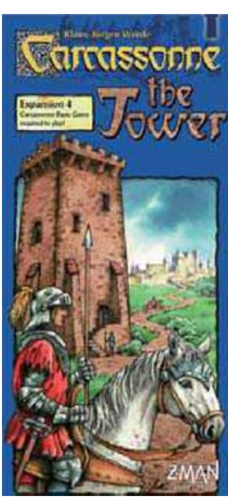
这是《卡卡颂》的第四个大扩展，出版于2006年，游戏中增加了带有塔基的板片，玩家可以建塔，以此来将对方的随从据为己有，前文已经说过，玩家主要是通过放置随从来得分，控制对方的随从，也就控制了对方的得分手段。

卡卡颂：大修道院和市长（Carcassonne: Abbey & Mayor）

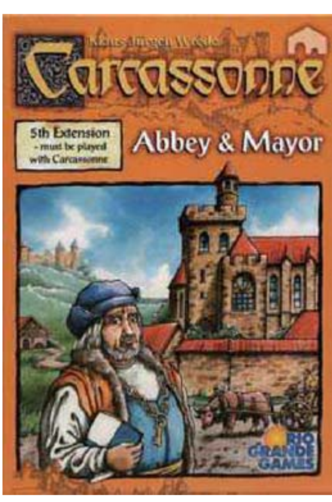
这是《卡卡颂》的第五个大扩展，出版于2007年，主要增加了大修道院板片，除此之外，每个玩家还增加了一个市长、一个谷仓和一个货车。市长、谷仓、货车都是增加了玩家得分的方式，让玩家的得分手段变多，游戏的竞争也就越激烈。

卡卡颂：伯爵、国王和强盗（Carcassonne: Count, King & Robber）

这是《卡卡颂》的第六个大扩展，出版于2008年，这个扩展，是若干个小扩展捏合在一起的。



↑《卡卡颂：高塔》封面



↑《卡卡颂：大修道院和市长》封面



↑《卡卡颂：伯爵、国王和强盗》封面

卡卡颂：投石机（Carcassonne: The Catapult）

这是《卡卡颂》的第七个大扩展，出版于2008年，这个扩展的感觉和此前的四扩“高塔”有些像，游戏里增加了投石机及供其使用的token（我暂时翻译成投掷物吧），投不同的投掷物取得的效果是不一样的，有的是影响对方的随从，有的是直接得分。

卡卡颂：桥、城堡和集市（Carcassonne: Bridges, Castles & Bazaars）

这是《卡卡颂》的第八个大扩展，出版于2010年，增加的内容包括桥、集市等等。

卡卡颂：丘陵和绵羊（Carcassonne: Hills & Sheep）

这是《卡卡颂》的第九个大扩展，出版于2014年，这个扩展增加的内容较多，增加了牧羊人以及狼和羊，增加了丘陵板片和葡萄园，当然，得分规则也围绕着这些新增元素有所改变。

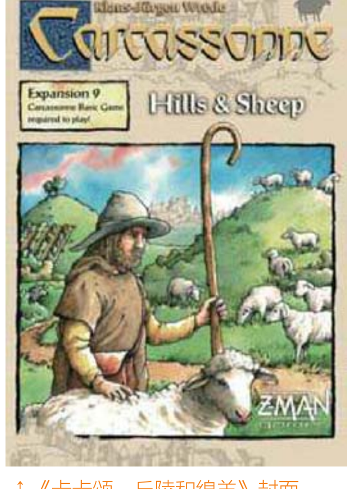
小扩展

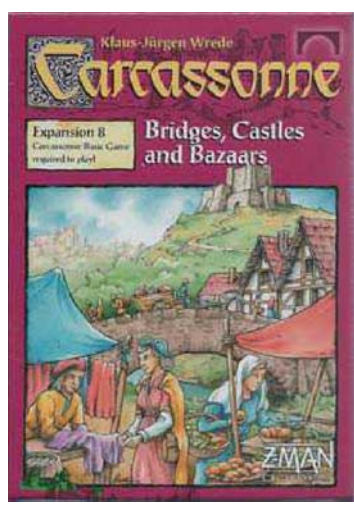
《卡卡颂》的小扩展，数量巨大，官方发布及官方承认的大概有20多个，这里无法一一详述。其实大扩展和小扩展的界限并不算清晰，大扩展一般会包括几十个板片，同时提供了一些新玩法及与新玩法有关的小组件，而小扩展大多只有不到10个板片，增加的新玩法相对单一。不过确实有很多小扩展很有趣，值得收藏一下。

特别版

特别版里主要介绍十周年纪念版和大盒版。








↑《卡卡颂：投石机》封面　↑《卡卡颂：丘陵和绵羊》封面　↑《卡卡颂：桥、城堡和集市》封面

十周年纪念版（Carcassonne 10 Year Special Edition）

这个纪念版有些奇怪，它发行于2011年，而《卡卡颂》是2000年出品的，10周年纪念，不是应该在2010年吗？不过这个2011年也有说法，说是纪念获得2001年SDJ年度最佳游戏而发行的特别版本，勉强说得通吧……

这个版本最大的特别之处就在于它的包装盒，是以招牌米宝Meeple（也就是随从小人）就拿来当作盒子造型，游戏里的随从，也是半透明的，就连计分板都是米宝形状的。

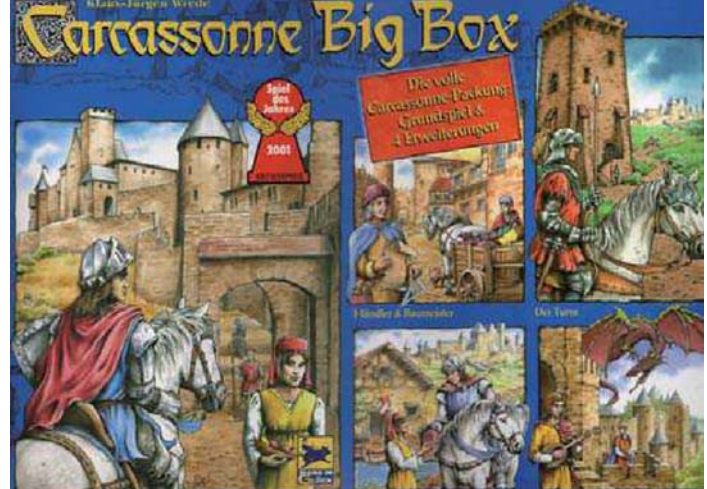
总之，如果真是《卡卡颂》的忠实粉，这个十周年纪念版一定要入一套。

卡卡颂大盒版（Carcassonne Big Box）

“卡卡颂大盒版”，其实说的不是一个游戏，而是五套游戏，也就是说Carcassonne Big Box从2006年起到2014年，每隔两年出版一次。这五个大盒版，里面的内容并不一致，不过都是基本版加上几个大扩展这样的模式，比如说Carcassonne Big Box 2006包括基本版和1、2、3、4四个大扩展，而Carcassonne Big Box 2014包括基本版和“丘陵和绵羊”“旅馆和大教堂”“商人和建筑师”“命运之轮”等。

频繁地推出大盒版，多少有些圈钱的意思，如果你不是土豪也不是狂粉，只是想某个时段找些同好开一盘《卡卡颂》，建议你从大盒版中选一个购买，这就足够了。不过，购买之前还是要仔细看一看，这五套大盒版实在是不太好分辨清楚。


↑这个叫“随从”的小扩展，给出的是1个透明随从

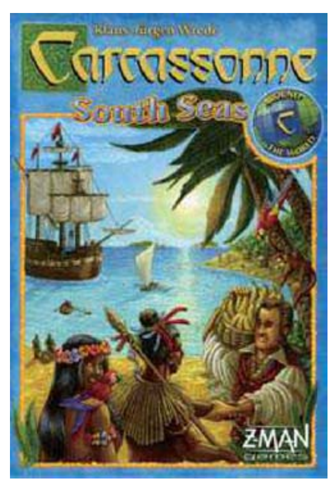


↑卡卡颂大盒版2006

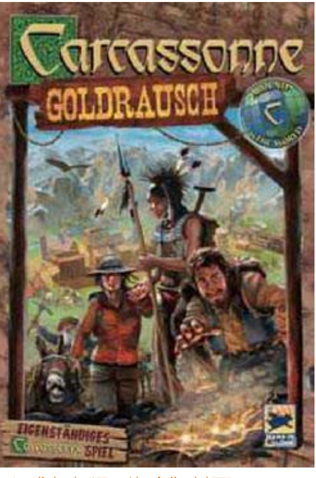


↑小扩展河流1　↑小扩展河流2

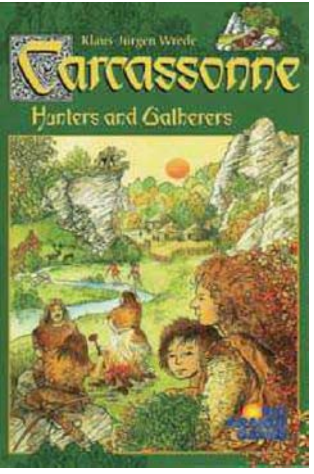
↑《十周年纪念版》组件　↑《十周年纪念版》的包装盒非常有形



↑《卡卡颂：南海》封面



↑《卡卡颂：淘金》封面



↑《卡卡颂：猎人和采集者》封面

环游世界系列

游戏出名了，就会有太空版、海洋版、远古时代石器时代版，或许还会有未来科幻版，《卡卡颂》也是这个路子，想想这也正常，一个题材面太窄，只有把面拓宽，才能推出更多优秀作品。环游世界系列据说一年要推一部作品，但2015年的还没见到。

卡卡颂：南海 （Carcassonne: South Seas）

这是卡卡颂环游世界系列的第一款游戏，出版于2013年。

采用了与卡卡颂基本版近似的规则，只是把游戏搬到了海上，玩家指挥自己的随从搜集香蕉、贝壳和鱼，并将它们与商人交换获得分数。

这款游戏有自己的扩展，叫做《卡卡颂：南海-星期五》（Carcassonne: South Seas - Friday）。

卡卡颂：淘金（Carcassonne: Gold Rush）

这是卡卡颂环游世界系列的第二款游戏，出版于2014年。

看名字，大家就该知道，游戏的背景，从浩瀚的海洋转移到美国大西部，去淘金，板片还是72个，板片有山脉的按上面金矿数目随机叠放相同数量金币token在上边，玩法和基本版区别不大，只是基本版中的城堡被本版里的山脉替代，修的路也变成铁路了。

猎人与采集者系列

卡卡颂：猎人和采集者 （Carcassonne: Hunters and Gatherers）

这个就是《卡卡颂》的石器时代版，玩法与基本版区别也不算很大，只是背景全部转化为石器时代了。板片有森林、河流、湖泊和草原，玩家可以派遣自己的部落战士去打猎、钓鱼啥的。

这款游戏也有自己的扩展。

其他相关游戏

《卡卡颂》相关的游戏还有很多，以下只捡一些有特色的介绍，限于篇幅，无法面面俱到了。

卡卡颂：命运之轮（Carcassonne: Wheel of Fortune）

这款游戏出版于2009年，也有人把它当成《卡卡颂》的扩展，但实际上它可以独立游戏，不需要配合基本版，最多支持5人同时游戏。这个版本以“命运之轮”作为起始板片，并在上面放上粉红小猪，“命运之轮”有4×4个普通板片那么大。游戏的算分规则，也根据“命运之轮”做了相当的调整。

卡卡颂：城堡（Carcassonne: The Castle）

出品于2003年，是个2人游戏，真正意义上的修城堡的游戏，不要忘了Carcassonne（卡尔卡松）是以什么闻名天下的？不就是城堡吗？

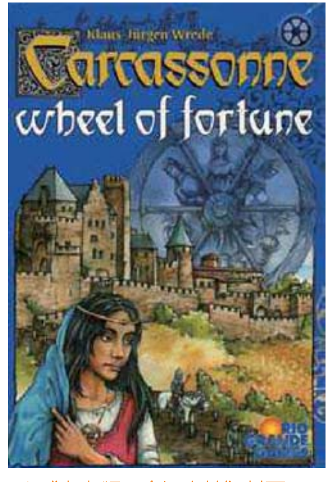
《卡卡颂》还有卡牌版和骰子版，分别是卡卡颂卡牌版（Cardcassonne）和卡卡颂骰子版（Carcassonne: The Dice Game），玩法就不再多说了。

结语

总体来说，《卡卡颂》的大扩展综合质量要强于《卡坦岛》（这么说没有对“卡坦”不敬的意思），但相关题材的游戏则要少于《卡坦岛》，这也算是各有所长吧。

最后说一句，如果只是作为入门级游戏想玩一玩，则可以无视上面所有的扩展，直接买一套新天鹅堡中文版就是。另外，卡尔卡松城堡真的很美，想去玩一趟……P

↑《卡卡颂：城堡》封面



↑《卡卡颂：命运之轮》封面



↑《卡卡颂》卡牌版，注意一下英文名字的细微区别



↑《卡卡颂》骰子版

“多主角游戏”漫谈

今天的话题是“多主角游戏”。究竟什么是多主角游戏？多主角游戏和但主角游戏的区别是什么？多主角游戏对游戏剧情的推动有什么帮助？来看看不同玩家的看法吧。

多主角游戏之殇，破碎的剧情与割裂的代入感

“今天我来撕一撕GTA吧。”

文 | 软饭王

多主角游戏可以说是目前游戏类型当中一种比较新奇而且极富创意的游戏类型。对于多主角游戏的具体分类，相信不同的人会有不同的看法，不过目前公认的多主角游戏，非R星的GTA5莫数，对于这款游戏的质量与评价，相信不用再赘述。这款游戏最令人称道也是备受玩家争议的，就是这个多主角的设定。

在这部游戏当中，你可以切换主角，实现用不同的人物去玩一款游戏的构想。需要注意的是，多主角游戏与多角色游戏并不是一个概念，多主角游戏，是你在一个游戏进行时当中可以切换不同的角色在不同的地方进行游戏，而多角色游戏当中，你不能在一个游戏进行时随意切换角色，如果能切换角色，也只是切换队伍内的角色，不能立刻穿梭到不同的地方。你只是选择了一个人物或者一个队伍，主角就是你的选择，不会是其他人。所以像《双星物语》《暗黑破坏神》之类都不能算多主角游戏。如果不能区分这一点，那么多主角游戏自然也就无从谈起。

多主角游戏有很多优势，如背景宏大，剧情完整，人物与人物关系紧密等。但是多主角游戏同样有他自己的问

题。就是破碎的剧情与割裂的代入感。

在玩GTA5的时候，常常被主角之间的切换搞得精神紧张。也许前一刻，是疯子一般的老崔，后一刻就是身处上流社会的麦克，或者身在底层打拼的小富。只要一段剧情走完，无论是否感动完，人物就会很快切换。这种如同被刀切割开的代入感曾在游戏的前期一度让人十分不爽。虽然在适应之后会感觉这个设定还是很有趣的，但是剧情的割裂感还是十分强烈，这种随时切换人物的游戏演进方式，还是很难适应。

另外一个严重的问题，就是剧情的破碎化，整个游戏剧情虽然是一脉相承，但是不同的人物之间不同的互动，让玩家很容易混淆每个人的剧情，三个人物之间的故事交叉演进，让剧情变得十分破碎，游戏很难让人产生一种连贯的感觉，唯一一个故事讲明白的片段，就是主角被锁定的那一段剧情。虽然GTA系列是一个开放的世界，可是它毕竟还是在讲一个故事，破碎零散的剧情会让整个故事变得凌乱，如果R星能像黑曜石的《辐射：新维加斯》那样，一环套一环的剧情设计，那也不错。可是R星并没有选择这样，所以剧情带来的故事琐碎，就在所难免了。

与GTA5相对的，就是它的前作GTA4。GTA4是一个单主角游戏，主角就是尼克·贝里奇。他在自由城的所见所闻，他在自由城所做的一切，都只是他，一个来美国追寻American Dream的故事。随着剧情的不断深入，他自己的故事也在一点点展开，原来他并不像故事中表现的那样简单。这种抽丝拨茧的过程，将玩家自己与游戏角色不断融合，让玩家彻底进入游戏角色的世界当中。这种代入感是不断潜移默化地将你代入其中，没有任何生涩的感觉。

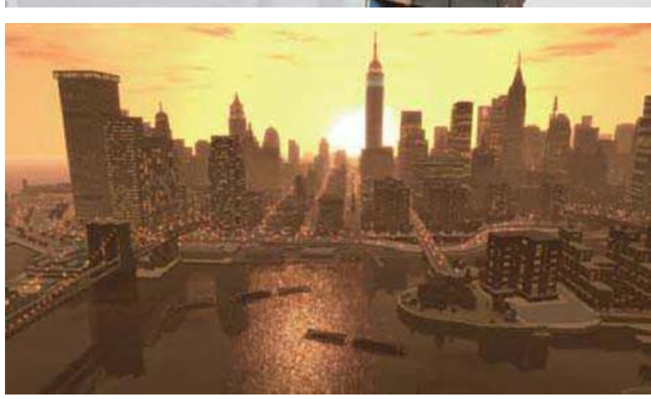
而游戏的剧情也十分连贯，主角尼克与他的表哥罗曼在自由城的打拼也十分真实，通过尼克这个人物去看罗曼、凯特和其他人，每一个人物都是真实的。他们在自由城当中的故事与尼克的故事交织在一起，将自由城的繁华与堕落表现的淋漓尽致。不过，作为一个开放世界，这种连贯的剧情无疑会影响玩家对这个世界的探索，也很难将这个城市的全部表现出来。但是在讲故事这方面，我仍然认为GTA4要比GTA5来得更好一些。

如果说单主角是一个人，那么多主角就是一个社会。单主角的游戏也许能够讲好一个故事，但是却很难立体的表现这个社会。单主角是在用主角的眼睛去观察，解读这个游戏当中发生的一切，而多主角则是从不同的人、从不同的方向去看这个游戏当中发生的一切，不同的视角，会造成不同的结果，而这些结果，其实就是游戏制作人向人们传达的他们对于这个游戏的最终理解。至于们是否喜欢，与多主角和单主角并无多大关系。这只与游戏类型是否适合这样的叙事及游戏制作人的水平有关。

就开放世界游戏，或者说沙盒游戏而言，多主角的游戏可能是未来的趋势。因为多主角在全面表现一个世界，或者说一个社会上，是有先天优势的。游戏可以通过不同背景的人物，将游戏的各个方面都很好的表现出来。而不再是受到主角所处背景的限制。

但是就剧情连贯与代入感来看，多主角显然表现的并不好。有所得，必定有所失。对于这种喜欢看故事喜欢玩RPG游戏的玩家来说，剧情的破碎与代入感的割裂就是难以忍受的问题。也许有人会觉得如果能将单主角与多主角的特点进行结合，就能解决这些问题了。但是，没有问题就是没有特色，一款游戏正是由于特色鲜明，才会让不喜欢的玩家不爽。如果解决所有的矛盾，游戏











左上 《横行霸道4》故事连贯，人物鲜明，但评价并不算高
左下 《横行霸道4》是一段故事，更是一种孤独
右上 《横行霸道5》中，从老崔到麦克总让我不适应
右下 《双星物语》虽然是双主角设定，但是很难说它是多主角游戏

必然会黯淡无光，所以比起解决问题，玩家更愿意一款游戏能够保持它的特色。

单主角与多主角的游戏，更多的看游戏本身的类型与玩法以及游戏制作人的选择。玩家的爱好各不相同，满足所有人是不切实际的。玩家也许应该更宽容一些，对自己不喜欢的游戏也不要一叶障目。你不喜欢，可以不玩。不能因为这款游戏不是你喜欢的类型，所以就对游戏横加指责。这并不是一个理性的玩家应有的表现。

所以，GTA5很好，各方面都能令玩家认可，然而我更愿意在自由城里打家劫舍，干些违法勾当。

从战棋和格斗看多主角游戏

“多主角游戏是个新东西，但雏形也是有一些的。”

文 | XxisBacK

在看到本期关于多主角的选题时，内心不免开始犯难：到底什么是多主角游戏？拥有不同角色可以选择，全程一路鼠标左键的“暗黑破坏神”系列算不算？以小队为基础，回合制为玩法，外加点小小的养成成分的“轩辕剑”系列算不算？要不要再回头看看那个连子弹都要省着用，恨不得连鞋子都能脱下来砸人的“盟军敢死队”？

想到最后也没个合适的答案，所以决定换个思路：从什么时候我们开始讨论“多主角游戏”的？这并不是个很久远的话题。GTA5用发生在三个处于社会不同阶层，拥有完全不同阅历的人勾勒出一幅“洛圣都”的浮世绘，玩家所体验的也不仅仅是发生在一个超级英雄身上的故事。大概是这个时候或是更早一些的时候，许多玩家和制作人开始意识到：在一段故事里杂糅进不同的主角，也许故事本身会更加丰满立体。

虽然“多主角游戏”是个新东西，但雏形还是有一些的。我们儿时最喜欢的一些游戏中就带有“多主角”的影子。在此我想到了“战棋”和“格斗”。

战棋类游戏应该是许多玩家们的共同的儿时回忆。看惯了大人们在棋盘上运筹帷幄，突然有一天在电脑屏幕里看到幻化成人物的“棋子”释放各种绚丽魔法，冲击力自然不小。“战棋类”游戏能不能算多主角？玩家控制的不是单人而是整个团队，游戏通常刻画的也是整个世界，而不是单个主角。更重要的是，“战棋”类游戏的策略不仅体现在战斗时的及时行动，大部分战棋类游戏还提供了十分丰富的道具、技能以及养成系统，使得玩家不能只局限在对单个主角的培养上，而需要把注意力放在团队成员的共同成长上。可以说，“战棋”游戏的初衷本就不是刻画一个独闯龙潭的大英雄，而是一支可供玩家自由操控的军队，自然带上了不少“多主角”的气息。







左上 因为一封信，所有人都到齐了，这科学么？
左下 《铁拳》的剧情已近相当不错了，但还是略显浮夸
右上 另一款不错的战棋《天使帝国》：主打转职系统，而非剧情
右下 《火焰之纹章》的剧情和系统都属上乘



然而，战棋游戏依然落寞了。游戏节奏过慢是最主要的原因，没人想要去玩这种一步一格，防御、进攻、技能、道具择其一的游戏。同样的，战棋类游戏也很难在剧情上有所突破。《火焰之纹章》的剧情怎么样？非常不错，但也仅仅只能用人物对话和突发事件表示，力度实在不够。况且当时的玩家除了特别喜爱某个战棋系列，基本上也只是玩游戏的系统和战斗环节，对剧情则选择“一笑而过”。

再来说说格斗游戏。说格斗游戏中每个人物都是主角的话应该不为过，每个玩家都有自己最欣赏和擅长的角色，不管是胸大到站都站不直的不知火舞，还是会使用“螺旋大坐”的桑吉尔夫，亦或是终日与熊猫为伴的凌晓雨，只要看对眼了，谁都可以是主角。这当然也对格斗游戏设计者提出了巨大的难题：得把每个人物做的独具特色，同时又要维护各个角色之间的平衡性。“街霸”系列的故事主线以“孤独的格斗家”隆展开，但如果隆成为游戏中最强角色，每局都是同样的“对空蹲重拳，挨打搓升龙”套路，这游戏还用玩么？

可是，和战棋类游戏一样，格斗游戏虽然没死，但也不免沦为小众。难于上手是一方面，剧情又是另一方面。不得不说的是，格斗游戏的剧情和人设本身就存在某种矛盾。我曾经问过一位格斗游戏爱好者：你最喜欢什么样的格斗游戏角色？答曰：越怪异越好，最好连人都不是，也不难解释时下格斗游戏中为何有诸多“生化人、变异人”的设定了。但越是富有想象力的人设对于剧情的构架总是个问题：该如何把这么多不同时空，不同地域，不同文化背景的角色塞进同一个剧情框架中呢？一位在深山中修炼了许久的老格斗家和一位来自宇宙中的变异生物无论如何也合不来，于是我们看到的格斗游戏剧情不免流于俗套：某个黑恶势力怀着某种阴谋举办了格斗比赛，世界各地（宇宙各地？）的格斗家为了金钱、权势、爱情、仇恨以及种种不明原因赶赴现场。

战棋类游戏和格斗游戏，一慢一快，都带有“多主角游戏”的性质，最后却免不了逐渐走出主流的命运。原因也许和“游戏剧情刻画”有关。战棋类游戏和格斗游戏都难以很好地表现游戏剧情，而所谓的“多主角游戏”，正是为了更好的完善游戏剧情而存在的。这样的矛盾导致了游戏没能很好地发挥“多主角”的特性，又因为种种自身的原因而走了下坡路。

也许一切都是“天时地利人和”，如今游戏大作对剧情的重视、制作做在剧情表现上的实力以及编剧的想象力，共同促成了越来越多不同叙事手法的“多主角游戏”出现，游戏也开始有了电影版的故事体验。

大趋所势的多主角

“越来越多的游戏正在走多主角的路线。”

文丨莽月飘零

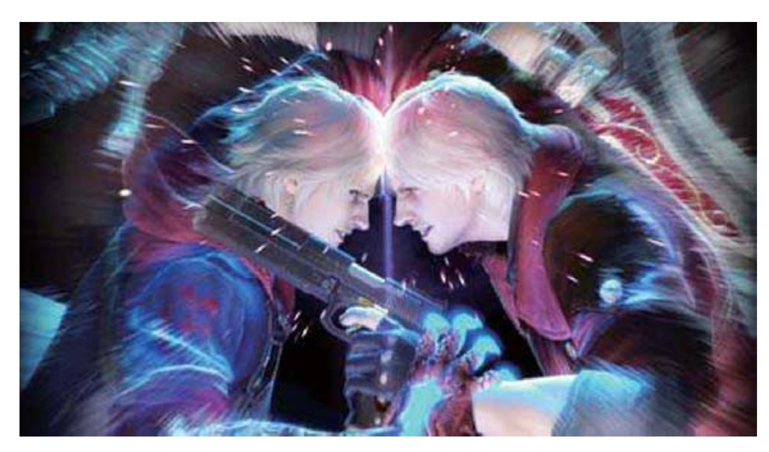
讲故事一直以来是人类所热衷的事情，故事载体也随之成长，从简单的口耳相传到稍微复杂一些的文字小说，从光影艺术电影到虚拟艺术游戏，无一不是故事的载体。小说有三个要素：人物形象、故事情节、典型环境，而这三要素中我们注意到，人物要素是始终排在第一位的。

一直以来游戏都会有主角配角之分，然而随着游戏的不断发展，越来越多的游戏开始模糊主角与配角之间的界限，也有越来越多的游戏开始拿出多主角的花样来丰富游戏。虽然多主角游戏早已登台亮相，但它并不十分成熟，不过随着诸多拥有多主角游戏的不断探索与尝试，我们发现如今的多主角游戏正一步步地迈向成熟。

双主角的精彩

与单一主角最直观对应的就要算双主角，虽然E3 2015上公布的多诸多新作都有了双主角的身影，但双主角在早期的游戏中并不少见，国外佳作中有不少经典，更加难得的是在国产单机游戏的黄金时代里双主角也常常出现。

汉堂在经典的神怪志《天地劫序传：幽城幻剑录》、风格诡秘超前的《致命武力》后，将《阿玛迪斯战记》带到玩家面前。《阿玛迪斯战记》一如既往的继承了汉堂独特的游戏理念，加





左 《鬼泣4》的双主角在游戏前期互为敌对，教学关里的双主角对打场面也非常之帅
右 《鬼武者3》由金城武和让·雷诺出演

上游戏为硬派战棋，不是一般的难，一些战役需要精准到每一个单位的每一步才能达成全地图宝物收集、灭全敌、己方无死亡角色的终极完美过关。虽然如此，高难度下的成就感却也水涨船高，而这种高难度也是玩家们所乐于通过S/L大法反复挑战的原因所在。然而这并不是今天话题的重点，重点在于在《阿玛迪斯战记》开始时玩家可以从男主角罗格或是女主角薇欧拉二者之间选择其一，虽然大体关卡与流程差别不大，但是两个主角在细节上却大有不同，除了基本的故事、关卡地图、关卡敌人种类与分布不同之外，甚至同一关卡的隐藏宝物种类和取得位置也会有所不同，两个主角两套制作方案，尽显汉堂用心之外，潜在的游戏性也大幅提升。

Falcom旗下的游戏大都走的是可爱童话风，人设可爱故事漂亮，加上精彩的配乐，成就了一款款经典系列作品。其中《双星物语》就是以双主角为特色的经典系列，虽然这个系列因为市场反应不佳而只出了两作，虽然不同玩家的游戏品味不同并不一定会觉得该系列好玩，但平心而论站在当时的角度看，每一作的品质至少都是佳作往上。《双星物语》的原名称为“ZWEI！！”，是德语2的意思，也暗指双主角，游戏的两代作品都会有一男一女两个主角组队，男主角固定为物理近身攻击，女主角则固定为远程魔法攻击，而故事则会围绕两个主角、魔法宝玉和沉睡的大魔王展开。虽然故事上双主角拥有同一条故事线，但双主角的好一方面体现在战斗系统上，另一方面同一件事下两个主角不同立场、视角以及性格下的不同反应也是一大看点，布库尔的忠厚老实和皮皮洛的懒馋贪财毒舌互相衬托颇为精彩，“年轻的寻宝猎人”拉格那的稚嫩与腹黑“吸血鬼族公主”爱尔温也是相映成趣的一对主角。双主角使游戏的战斗更加多样，既能在战斗中从远程和近战中实时切换让战斗更爽更多变，又能在关卡的谜题上展开更多更有趣的玩法，而在剧情上不仅双主角之间的互动有很多有趣的梗来点缀，更是能将主线乃至整个世界观极大地丰富起来——RPG双主角的美好在《双星物语》系列中被体现的淋漓尽致。

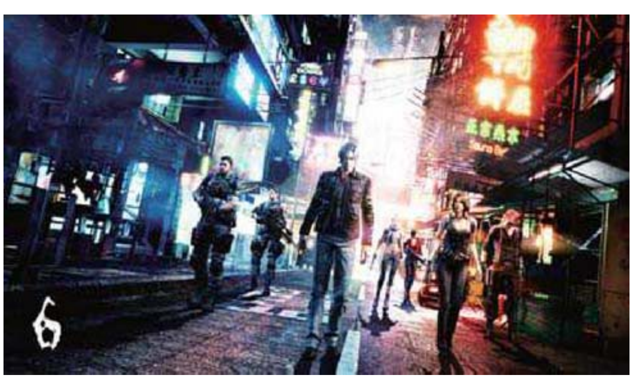
三主角的乐趣

双主角还不够，也有更多游戏开始在多主角上面增加人数，不过好在这些游戏并非单纯想要以增加人数来成就游戏性，反而是为了更好的提高游戏性而增加了角色人数，因此三主角游戏的并不只是多一两个人那么简单。

既然说到多主角那么怎能让当年横版过关冒险解谜游戏中的黑马《三位一体》系列缺席呢？2010年推出的初代《三位一体》中玩家可以操控三名主角展开冒险，身着笨重盔甲的骑士、年迈却充满智慧的老法师、贪恋宝藏行动敏捷的女飞贼，三名主角在玩法上各不相同，骑士的笨重冲砍、隔空取物的法师、借助抓钩飞檐走壁的盗贼都能在手感上反馈出来，另外该系列在游戏开始都会以每一名主角为独立一关，一方面作为新手教学而另一方面也将每名主角的故事背景和性格特色展现出来，加上童话故事般的旁白幽幽将补充说出来，三名主角仅凭一关就给玩家留有深刻印象。玩法上三主角的优势也是在《三位一体》系列中被提高到了一个新的高度，除了前三关的角色介绍教学关外，后面的关卡都需要三名主角共同协力完成，在单人模式中玩家可以实时切换主角，用女飞贼的抓钩跨越沟壑，用魔法师的魔法创造物搭梯子，用骑士的大剑打破墙壁。多人模式直接分别为三名玩家所操控，是合作还是互相拆台都由玩家喜欢，不过遗憾的是大量谜题必须合作才能完成，互相陷害的乐趣大大减少。三主角不仅让玩家眼前一亮，在后续谜题上也会给玩家“哦，原来横版过关游戏还能这么玩”的









左上 《三位一体》系列不仅是独特的游戏体验吸引人，美术风格也非常别致
左下 《生化危机6》有7个主角，主角数目历代之最
右上 《最终幻想：零式》14名主角就问你怕不怕
右下 《双星物语2》的双主角不仅在战斗上起着至关重要的作用，二人在剧情上的卖力演出也是劳苦功高



惊喜感，实属难得。

在GTA5中三主角更是将多主角发挥到了极致：设套坑害兄弟而洗白自己的麦克过着正逢中年危机的糟糕隐退日子，加上昔日的放荡不羁更是难忘旧情；初出茅庐却希望走向黑道巅峰的富兰克林在社会边缘做着各种偷车的活计度日；有着严重暴力倾向、经历多年前抢银行事件后心灰意冷的崔佛流落乡村成为一霸——三人交织在一起上演一出讽刺美国现代社会的黑道大戏。不仅GTA5在角色刻画、讲述故事、讽刺现实等方面将三主角运用到了极致，在游戏体验上三主角也是魅力尽显，不仅在一些任务中玩家可以从三主角中随时流畅切换，更有系列任务由三个主角的专属任务分别串联而成。而最精彩的莫过于游戏最后给出的三种结局，无论是小富手刃麦克或是老崔还是三人联手料理缠身事的GOOD END，无一不是对三个主角的最大讽刺——用三主角来讽刺三个主角，这才是GTA5三主角的最大魅力。

不忍直视的人海战术

三主角再往上那就是人海战术了，这样的游戏虽然不多，我们先来看一个擦个边的。虽然《最终幻想9》某些主角的刻画与戏份不深不多，但不可否认游戏其实有四个主角的实事：坦特拉斯剧团的希丹·特莱巴尔、亚力山大皇室的嘉妮特公主、亚历山大城冥王星普鲁托骑士团团长斯坦纳、偶然卷入公主绑架事件的比比是《最终幻想9》的四个主角。作为日式回合RPG而言多主角在玩法上不会给玩家太多多主角的感觉，反而是在剧情上能够最大的体现出多主角的魅力:四个主角身份立场不同，面对同一件事的看法与矛盾是是推动剧情的重要线索，这也是游戏剧情上的最大玩点之一。

除了《最终幻想9》有四名主角之外，《劳拉和奥西里斯神庙》也有四名主角，而《盟军敢死队》系列，国产仿制的《1937特种兵》、《英雄无敌》系列、《圣战群英传》系列等限于特殊游戏方式，游戏中每一名可操作角色都是主角，这类游戏的主角数目远比四主角要多。还有更极端的，《生化危机6》不仅在里昂篇中有里昂和海莲娜两位主角卷入生化事件，在克里斯篇中克里斯和皮尔斯两个主角搭档调查新型BOW，在杰克篇中威斯克的儿子杰克与威廉的女儿雪莉两位主角也介入了此次生化危机事件，更是有额外的艾达篇中的主角艾达在暗中活动，掰开手指数一数，《生化危机6》更是拥有二、四、六、七名主角之多。

虽然《生化危机6》七主角光芒闪亮的有些无法直视，但是还有更变态的：《最终幻想：零式》的主角不是一个人也不是两个三个，而是整整一个班的人！是《生化危机6》主角数整整一倍、多达14名主角的《最终幻想：零式》或许是目前除去各种集合其他作品主角的游戏如《最终幻想：纷争》之外，主角人数最多的游戏，很可能没有“之一”。《最终幻想：零式》中0班的14名主角各具特色，加上FF系列特具特色的人设风格和每一名主角独具特色的酷炫战斗风格，配合上庞大而精彩的多国纷争世界观，虽然故事本身并不出彩且讲述的也并不好，但人海战术在《最终幻想：零式》中却并不违和。而且每一名角色背后都有自己的故事，随着游戏剧情的推进每个角色的黑历史也逐渐展现在玩家面前，当每一名角色都在玩家脑中鲜活起来后，游戏将另一个前无古人后无来者的0班全灭结局和轮回宿命的主题扔出，让催泪弹威力十足的同时，也将游戏多主角的人海战术推向了高潮。

结语

多主角有着比单主角所不具备的诸多好处，但人数的增加并不只是单纯加一那么简单，戏份的分配、剧情上的思考、玩法上的创新等等问题接踵而至，非常考验厂商的功力。

随着游戏发展至今各类型游戏逐渐达到技术、创意等方面的瓶颈之时，越来越多的游戏开始在主角数目上做文章。

今年E3游戏大展上《刺客信条：枭雄》《耻辱2》等游戏开始在双主角的方向上寻求游戏性的突破，伴随着GTA5的成功和E32015的火热，多主角俨然已经成为一个趋势，多主角的趋势也促使各路厂商在不同方面对多主角进行尝试，有着诸多前人尝试的经验和GTA5等成功者取得的成绩，相信这些还未发售的多主角游戏能够为我们将多主角的魅力更多的展现出来，能够让玩家们有更多机会去领略多主角游戏的魅力。

你不再是主角：RPG之外的多角色

“说起多角色游戏，马里奥能算么？”

文丨isblue

自从游戏这种形式产生以来，它最让人迷恋的地方就在于“控制”二字。我让人物往东，他就不会往西，我让人物出招，他就不会逃跑。我们可以在游戏规则允许的范围内做自己想做的一切，这样的自由度比看一本小说或是一部电影可强多了。

也许是由于这样的原因，早年的许多游戏都将玩家控制的角色限定起来，甚至1P2P不能同时登场的游戏都有很多，典型案例比如马里奥。如果两个小伙伴想一起玩，那么2P只有等到1P挂掉之后才能开始。毕竟公主只有一个，两个人要是同时冲到了终点岂不是要兄弟自相残杀了？早年的FC游戏中这种限制多角色出场的案例比比皆是，对许多玩家来说这样也好，总比《魂斗罗》里死皮赖脸无限借命《松鼠大作战》里永远无法好好游戏要强，毕竟我们一起玩游戏的小伙伴又不是自己的左右手可以随自己心意地控制。队友太弱了拖后腿，队友太强……还玩什么劲。

早年游戏中1P与2P的矛盾与我们今天讨论的多角色其实并不是一回事。

无论1P还是2P，他们所做的事情其实是非常雷同的，许多2P不过是1P的分身罢了，所以让玩家一个人同时扮演1P2P并没有多少意义（那些在直播同时操作1P2P一命通关的不在讨论之列）。讨论多角色问题似乎需要给游戏类型加上一个“角色扮演游戏”的限定，至少要有剧情才能谈多角色与单一角色的优劣。是不是除了RPG之外就不存在多角色问题？本文就来扯扯那些RPG之外的多角色问题好了。

多角色不应该是为一个角色造一个影子，而是需要为不同的角色设计不同的玩法。这种区别可不能只是街机《圆桌骑士》里用剑与用斧的那种糊弄人的区别。从街机过渡到电脑时代之后，1P与2P终于摆脱了只有一个屏幕的尴尬，游戏制作人终于能做更多了。

为不同的角色设计不同的身份玩法，经典案例就是《盟军敢死队》系列，尤其是一代，一个玩家同时控制四五个角色深入潜入敌后，每个角色都有不同特长，常常玩得手忙脚乱，GAMEOVER的时候常常想要是有几个小伙伴一起合作就好了。事实上游戏后来也有联网功能，然而这游戏的联机就是一场悲剧。任何队友的一次失误都会导致整个任务的失败而且要从头开始。这等于对所有联网玩家都提出了零失误的高要求。这几乎是不可能达到的要求。结果这游戏只能是一个人玩，然后无限存盘，读盘……

单机游戏的多角色由于存盘方式与玩家水平等问题，渐渐都发展成为交由同一个玩家控制。一个玩家控制两个雷同的角色完成类似的任务，这肯定没有多大意思。但像《盟军敢死队》那样由玩家控制截然不同的角色似乎也没有成为一种主流思路，这对玩家各方面的要求都太高了。从即时战略游戏衍生出来的这种多角色并没有流行起来，事实上，包括即时战略这种控制大量单位的游戏形式本身也随着时间的发展而衰落了。也许这种游戏形式的衰落本身就说明玩家们并不想控制那么多角色，玩家其实都懒，如果可以，他们想把那些“上运兵船”“下运兵船”的细枝末节的小事交给别人去做，而自己只要负责照顾好“大事”就好了。于是如今的RTS分类下面跳出来的都是《英雄联盟》Like的游戏了。

五个人组成小队出门打打杀杀，如果抱着娱乐精神的话完全可以打得十分惬意。也许在LOL里讨论最多的话题是谁能拯救世界成为主角，但更多的LOL Like游戏非但没有强化主角的存在，而是通过7vs7甚至10vs10等增加人数简化规则的方式淡化主角，让玩家即使输了也找不到那个“罪魁祸首”。在这个新的游戏规则之下就别再惦记着主角了，你不再是主角，但别沮丧，正因为如此，你输了也不会有人怪你。

大概这就是多角色的MOBA能够在21世纪这十几年内成为全球热门游戏类型的秘密所在——你不再是主角，而不过是众多角色中的一个罢了。

左上 玩过“星际”初代剧情的都会记得其中有几关只带一个小队去完成任务
左中 又借我命？借命你有还过吗？
左下 在网游时代你不再是主角，这是幸还是不幸呢，大家会有各自的答案
右上 经典作品，但经典不一定就会变成主流
右下 马里奥如今有许多“全明星”聚会作品，非常适合多人一起玩











2015年7月硬件关注排行榜

评分数据及排行取自微博、贴吧、论坛和微信投票



1 Windows 10产品

得票率 10.60%



本月即将正式登场的Windows 10相关产品，仍然雄踞本榜头名的位置，从目前各方反馈看，在PC平台的游戏兼容性上，Windows 10还是让人相当满意的，不过也有报告称某些硬件的win10驱动存在问题，希望月底的正式版能表现得更好吧。

2 新一代游戏主机（PS4、XBOX One）

得票率 9.10%



引进游戏主机在内地游戏市场引起的波澜逐渐平息下去了，不过随着ChinaJoy的召开，相信微软和索尼将会在游戏软件等方面公布一些较大的举措，也许会引来新一轮的热潮哦。

3 NVIDIA 9系列显卡

得票率 7.46%



NVIDIA 9系列出色的游戏性能和能耗比，都深受玩家欢迎，它正迅速取代前几代产品，成为市场的主流型号。

4 NVIDIA新一代显卡

得票率 7.31%

NVIDIA未来的Pascal显示核心第一次列入候选就进入了前5名，说明大家对显卡的需求非常迫切。日前一些Pascal的泄露信息正在网络流传，虽然仍存在不确定因素，但其强大的能力已经可以预见。

5 游戏型高性能笔记本

得票率 6.87%

游戏型高性能笔记本应该是很多玩家，特别是学生朋友的最爱，目前恰逢假期，无论是准备选购新机带到学校的大学新生，还是终于有时间玩游戏的学生朋友，应该都会对这类产品产生浓厚的兴趣吧。

排名	产品	得票率
6	固态硬盘SSD	6.12%
7	VR（虚拟现实）设备	5.67%
8	新一代iPhone	5.22%
9	第六代智能酷睿处理器（Skylake）	5.07%
10	高性能台式机	4.93%





这一期的“读编往来”就由我软饭王——一个编辑部的新同事负责，希望大家多多支持，谢谢各位了。

最近渔夫在后院发了一个新的话题“保卫科史语所·大软20周年：各大软员工的称号~”，给每个在大软战斗过的编辑与作者都给了称号，下面的“软饭”纷纷发言，看起来十分有爱啊。

巫妖康葛斯：我就来路过看看和我同名的大巫妖称号

kirbymoon：封神榜出来了，赶紧膜拜各路神仙！

sun111155559999：默默的看大漠的百万房租不说话。。。。

狂気少主伽利略：我就看看不说话。

zxx646132855：浓浓的天朝风吹来。

独殇疯行：记得很久之前的大软的责编手记中有提到过，魔左叫盒饭都比别人多两份的。(⊙_⊙)b（那时候魔左归来，重点在介绍魔左，很久之前的事情了，貌似是这样）

baifeidelove：6的不行

微博留言

本期主页君发布了一个《大众软件》20周年专题活动，回忆与“大软”在一起的时光，小伙伴们纷纷留言支持。



这就是曾经的编辑部阵容


微信


微博


网站

天师老杨：真怀念

N-a-M-e-L-e-S-S：我家至少100本

鬼神无双本尊：我看了16年…

努力搬砖的小药水：虽然大学毕业后就没买过了，不过中间将近10年一本没落下，自己也给大软写过一些东西……算是自己写文章的初心了，谢谢大众软件

丁丁很腼腆：我搬家的时候那5箱子大软....

Mr矜持：书背组成各种图案的设定真是太赞了

这货才不是胖纸：看着我眼泪都流出来了，这特么就是我的青春啊，五年级到高中，02年到10年，一期不拉，传阅全班，我依然还记得当年那反向拉开的封面设计（真TM蠢死的设计），记得那一篇篇精华文章，真是我的青春啊！

百洁布布：从创刊号开始，这就是我的青葱岁月。

死咩的棉花肚：大众软件果然棒！05年196期的评论由我来组成！好像暴露了年龄。。。

河鱼baby：内牛满面啊，还有增刊和配刊CD怎么没放出来

郭郭的24度青春：图片里的好几期我都有！大部分都是用来看攻略的，那时候没有网络，信息也没有现在这么发达，但是省下的每一笔钱都用来买了大软过干瘾，哈哈~

胡不归Freeman：搞个全集PDF卖500 我马上买

编辑们看了读者热心的支持，那是相当的感动，于是纷纷留言回应了大家。

Cross：各位读者朋友，看了20年的大软，大家辛苦了！

蓝星：大软20岁了，寻找大软同龄人，1995年生的读者朋友们，点个赞吧！

一丝blue：不知不觉大软20周年了。坚持在这里的人都是有爱之人，相信看到这里的人也都是有爱之人。

木然：昭关一夜负手去，我知我行慰我心。感谢大家一直以来的支持，今后我们也会一如既往地努力。

digmouse：请翻到最后一页看责编手记。

XxisBacK：嘿，你看你看，人生总是这样的。

软饭王：那就让我们一起加油，陪《大众软件》走过一年又一年。











大众软件

2015年第8期 总第481期

主管单位
广西出版传媒集团有限公司

主办单位
广西金海湾电子音像出版社有限公司

编辑出版
广西电脑游戏新干线编辑部
社长 施伟文 **总编** 滕耀胜 **执行总编** 韦松林

编辑部
杨立（主任） 陈子巽（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 韩大治 吴昊 郑弢
赵博 张申智 王焱
专栏记者 林选 庞瑞锦
本期责编 吴昊

市场部
范锴 罗玄 韩沂杏

广告部
李怀颖
电话 010-88118588-801

发行部
韩灵合
电话 010-88118588-601
传真 010-68686261

联系我们
电话 010-88118588-501
新闻热线 010-88118588-101
通信地址 北京市100040信箱18分箱 邮编 100040

平面设计 汤瑛
印刷 北京盛通印刷股份有限公司
国际标准刊号 ISSN 1672-0148
国内统一刊号 CN 45-1304/TP
邮发代号 48-154
发行范围 国内公开发行
发行代理 北京情文图书有限公司
官方淘宝店 http://shop122589517.taobao.com
电话 010-65934375
广告许可证 4500004000185
出版日期 2015年8月5日
零售价 人民币 12.00元



20年是段挺长的时间。

20年里一个孩子会成年，成家，成为社会栋梁，20年一本杂志会奠基、成长、辉煌、沉淀。对“大软”来说，它在20年的时光里见证了无数IT与游戏界的时代变迁，经历了无数的大事件，看惯了无数的兴衰荣辱。它有过高光时刻，也经历过低谷，但它仍然在不断前进着。

我们无法在一本杂志的篇幅里将这些时代的印记全部回顾，但我们希望在这个特别的时候，以一种方式来回忆“大软”创刊至今经历过的那些时代和它们所承载的IT与游戏的印象变化。以Cross和蓝星为代表的老编辑们为过去这20年的内容，以及这一期的回顾投入了无数的心血，要感谢他们。

我还记得2000年第一次见到“大软”，那是当年的第20期，封面是后来被证明素质平平的《心魔》。我自然想不到，11年后自己能进入这个团队，当然更想不到，能成为创刊20周年纪念的责编。世事无常，谁又能料到，人与世界的命运会如何交织，又会如何结束。

致20年，致下一个20年，直到世界尽头。

挖老鼠
digmouse@popsoft.com



大众软件
微信公众平台



下载大众软件App
“游戏联播”



大众软件
官方淘宝店